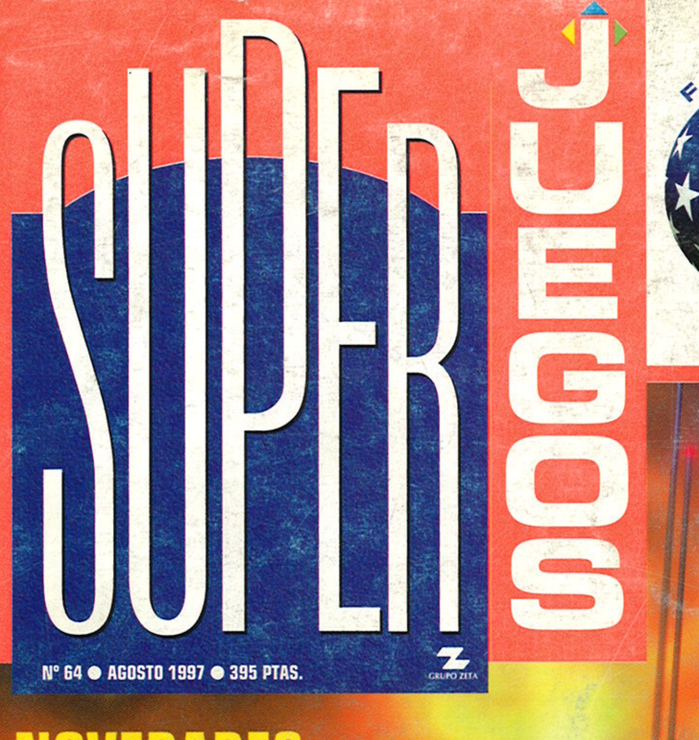
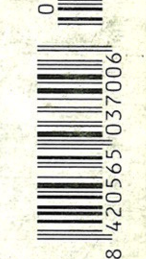


Nº 64 ● AGOSTO 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA

FERIA E3

Un recorrido por las recientes novedades de este año presentadas en el último salón del videojuego.

ATLANTA '97



LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

JAPANMANIA

GRATIS SUPLEMENTO

NOVEDADES

PLAYSTATION
ABE'S ODDYSEE
PARAPPA THE RAPPER
NIGHTMARE CREATURES

SATURN
RESIDENT EVIL
DISCWORLD 2

REPORTAJES



NOVEDADES SEGA SATURN
SERIE PLATINUM
FINAL FANTASY VII
¡¡¡traducido al castellano!!!



G-POLICE & METAL GEAR SOLID

Descubre en PLAYSTATION puro **ORO DE LEY** de la mano de PSYGNOSIS y KONAMI



SUMARIO

ACOSTO 1997

64

EN PORTADA

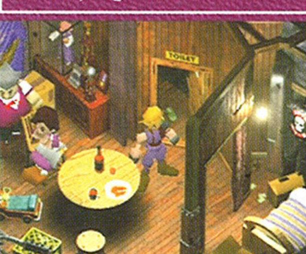


Es lo habitual en estas fechas. Las compañías, sabedoras de que el último tercio del año es el más importante en cuanto a ventas se refiere, se dedican en estos meses a prepararnos para que sepamos lo que se nos avecina. Por eso en este número las previews son tan numerosas. Pero entre todas ellas, además de G-POLICE y METAL GEAR, queremos hacer una especial mención al esfuerzo que va a realizar Sony para traernos, y además completamente traducido, uno de los estandartes del mundo del videojuego contemporáneo: FINAL FANTASY VII. Id ahorrando porque es un juego imprescindible.

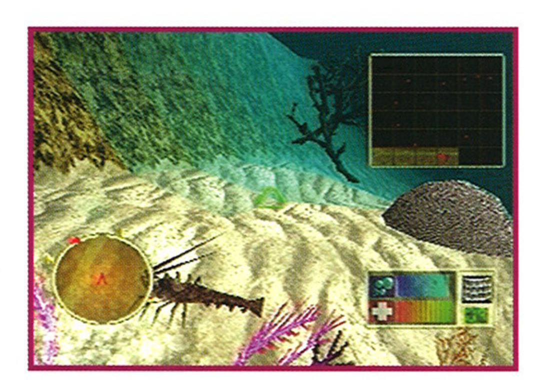








SUPER NUEVO



SUPER JUEGOS
GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



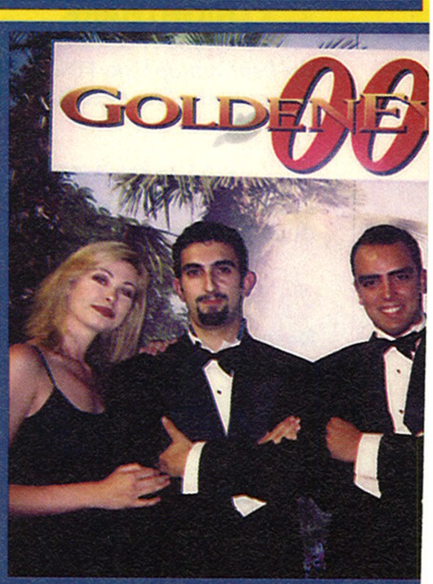


▶**ENTRE CITA Y CITA nuestros osados R. Dreamer y The Scope tuvieron la oportunidad de competir en el Campeonato del Mundo de búsqueda de cables, que gracias a las magistrales instrucciones de The Punisher, pudieron ganar con 4 cables de ventaja sobre el resto.**

La otra cara de la feria







El **E3** es, muy por encima del resto, la feria de videojuegos más importante del mundo. Además de recopilar información, nuestros dos intrépidos reporteros (y desde entonces objetivos número 1 de la C.I.A.), tuvieron tiempo de hacer otras cosas...

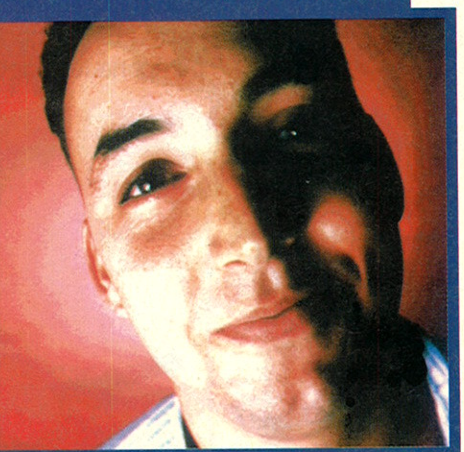


▶**LAS MEDIDAS de seguridad del E3 eran bastante estrictas. En la imagen veis como un guardia de seguridad insistía en que R. Dreamer llevaba un alijo de ajos oculto en el cuello. Afortunadamente no descubrió que donde sí que lo tenía era en los calcetines.**

¿QUIEN TEME AL LOBO FEROZ?

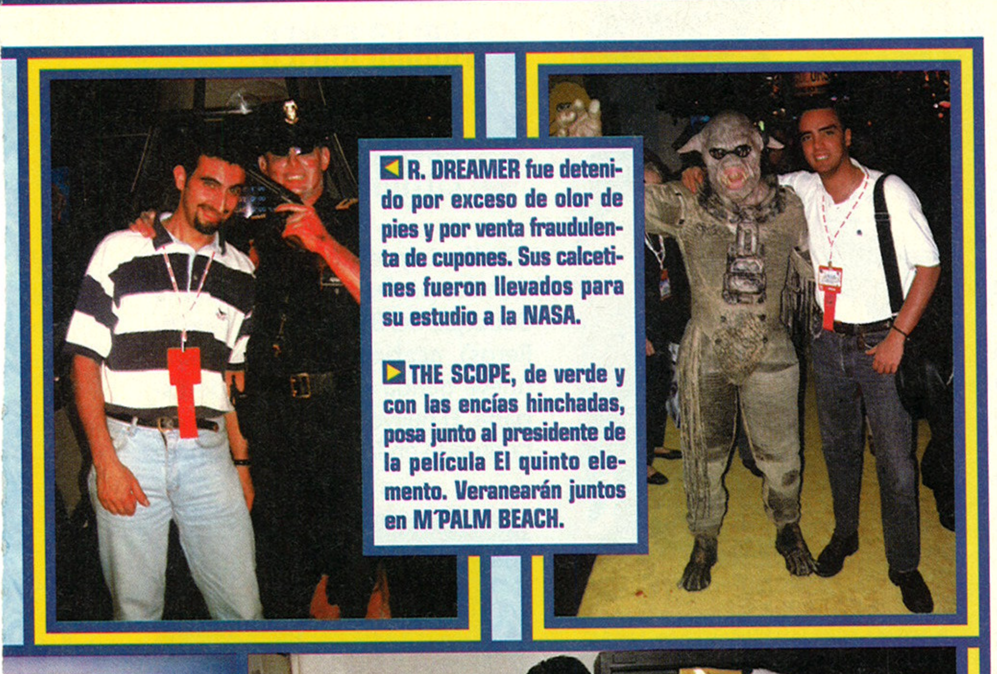
Desde hace ya mucho tiempo llevamos leyendo y oyendo semana tras semana que el PC enterrará a las consolas. La irrupción de procesadores pontentísimos, las tarjetas aceleradores, el abaratamiento de los componentes, las continuas innovaciones técnicas, etc. eran el caldo de cultivo de los que pensaban que las consolas eran las perderoras de la supuesta confrontación entre sistemas domésticos de entretenimiento audiovisual. Si recordáis, hace no mucho tiempo se decía que el CD ROM iba a enterrar las consolas. Ahora, los que defendían esta idea, se agarran a las tarjetas gráficas 3DFX, y siguen pronosticando la extinción de nuestros soportes. Ridículo. Sólo hace falta echar un vistazo al E3 de Atlanta para ver como el mundo del PC quedaba en un completo segundo plano, tanto por número de stands y productos como por visitantes. En el «cuento» del entretenimiento, más que el Lobo Feroz, el PC es la abuelita.

EDITORIAL



EL MISTER

EL REPORTAJE ESPECIAL SOBRE LA FERIA E3 QUE SE HA CELEBRADO EN ATLANTA ES EL CONTENIDO MÁS IMPORTANTE DEL NÚMERO QUE TIENES ENTRE MANOS. EN ESTAS PÁGINAS ENCONTRARÉIS TODO LO MÁS DESTACADO E IMPORTANTE QUE PUDIMOS VER.



R. DREAMER fue detenido por exceso de olor de pies y por venta fraudulenta de cupones. Sus calcetines fueron llevados para su estudio a la NASA.

THE SCOPE, de verde y con las encías hinchadas, posa junto al presidente de la película El quinto elemento. Veranearán juntos en M'PALM BEACH.



NO ES LO QUE PARECE. Goldeneye era el nombre del restaurante de la feria, y lo que llevan nuestros compañeros puesto es el uniforme de barman.

Y MIENTRAS Doc, Nemesis, Elf y De Lúcar prueban las Epilady Phone, que además de rasurar, están conectadas con el dormitorio de The Punisher.



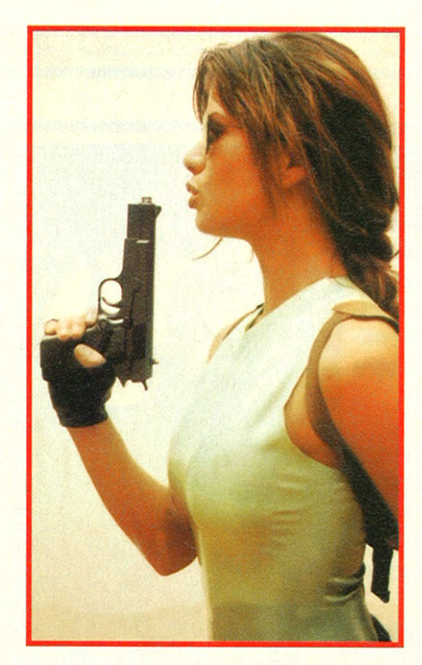
SONY tuvo la gentileza de invitarles a un concierto de SOUL ASYLUM, cuyo cantante se estremece ante la presencia de los calcetines de R. Dreamer.

R. DREAMER, después de buscar por toda la feria, por fin logró encontrar el Buffet libre del E3. La Mousse de Chocolate era la especialidad de la casa.

NOTICIAS

EL LADO MAS HUMANO DE LARA CROFT ES UNA REALIDAD

El gran sueño de muchos jugadores de ***Saturn, PlayStation*** y ***PC*** acaba de cobrar cuerpo. Se llama **Rhona Mitra**, tiene 23 años y es la réplica humana de la mítica protagonista de TOMB RAIDER, Lara Croft. Sobre gustos no hay nada escrito, pero, aunque no sea jugable ni responda a nuestro mando, creemos que esta versión carnal de la heroína de **Eidos** supera con creces el 95 en gráficos. No sabemos sus medidas pero, por las fotos, no hay duda de que da la talla y que sus curvas son aún más perfectas que cualquier afortunada combinación de polígonos. Con su despampanante planta os dejamos.

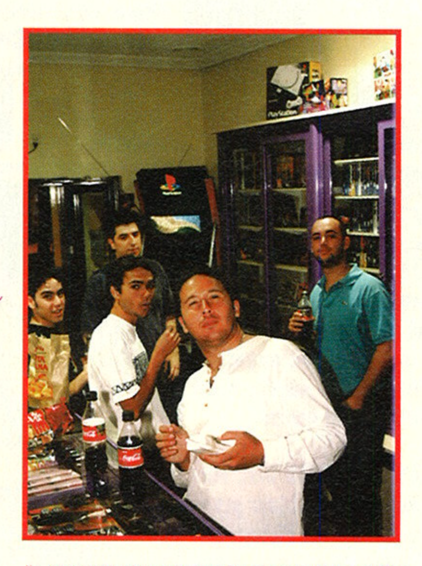


En la foto superior, un sugerente e intimidatorio perfil de la moza en cuestión. En la fotografía inferior, podéis ver ambos perfiles con más detalle y sus armas apuntando a Júpiter y Saturno respectivamente. Para que luego digan que los videojuegos son cosa de niños.

DE TIENDAS

CHOLLO GAMES INAUGURA UN NUEVO ESTABLECIMIENTO

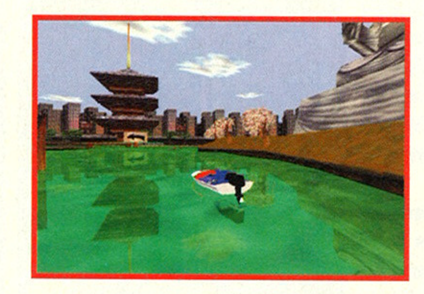
Chollo Games, una de nuestras tiendas preferidas (junto con la Boutique del Bacalao y Los Guerrilleros), acaba de inaugurar una nueva tienda en la capital de **España**. El nuevo establecimiento está situado en la calle Benito Gutierrez 8, y cuenta con las últimas novedades en videojuegos de todas las consolas existentes así como una gran variedad de *merchandising* japonés. Desde aquí les deseamos mucha suerte en esta nueva etapa expansionista y que nos hagan mejores precios cuando vayamos a visitarlos.



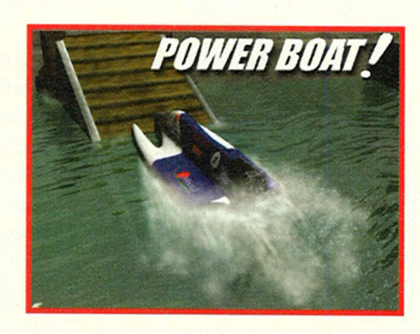
No, no se trata de una instantánea sacada de la sección de ultramarinos del Pryca el día libre de los Vigilantes Jurados. Se trata de la inauguración de la tienda.

COMPAÑIAS

VIRGIN VOLARA SOBRE LAS AGUAS CON POWER BOAT



Los amantes del binomio velocidad-agua tienen con POWER BOAT una nueva e inexcusable cita con las fuertes emociones en *PlayStation*. Creado por la compañía **Interplay** y distribuido en **España** por **Virgin**, este espectacular programa de carreras acuáticas con lanchas fuera-borda es una auténtica maravilla de la técnica. Nueve circuitos repartidos por todo el mundo, gran variedad de lanchas, diversas competiciones y modalidades, un enorme realismo y una velocidad de auténtico vértigo son algunas de sus muchas cualidades de este trepidante programa de conducción.



POWER BOAT, que también tendrá su versión para PC, es un apasionante programa de conducción al estilo WIPE OUT pero con las lanchas motoras como protagonistas.

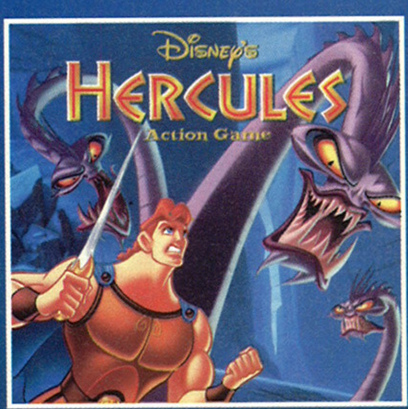
SONY ESPAÑA SE PONE DE NUEVO AL MANDO



Sony España acaba de presentar un nuevo mando para ***PlayStation*** llamado *Analog Controller* que añade a las prestaciones del mando convencional todas las ventajas de dos controles analógicos. Gracias a estos nuevos dispositivos mucho más sensibles y operativos (similares al sistema del mando de ***Nintendo 64***), resulta mucho más sencillo y manejable el control de juegos como ACE COMBAT, PORSCHE CHALLENGE o RALLY CROSS. El *Analog Controller* saldrá a la venta el 25 de Julio y su precio rondará las 4.500 pesetas.

Cambiando de tercio y pasando a lo que son títulos para ***PlayStation***, en el mes de septiembre llegará ROSCO MC-QUEEN, un divertidísimo juego de aventuras en 3D en el que deberemos ayudar a un bombero a extinguir los incendios provocados por un grupo de malhechores. Ha sido creado por **SCEE** y será una de las grandes apuestas de cara a la próxima campaña navideña. Otro título que seguro interesa a nuestros lectores es HERCULES que, basado en la última gran producción de **Disney**, es una sensacional y preciosista aventura gráfica llena de acción.

Para finalizar las informaciones sobre esta compañía, sólo nos queda felicitarles por los buenos resultados cosechados por los tres equipos de fútbol que patrocinan.





Este grupo de infantes deportistas son uno de los tres equipos que Sony España ha patrocinado este año. No ganaron, pero estuvieron muy cerca.

COMPAÑÍAS

STARFOX 64 CAMBIA DE NOMBRE Y FECHA DE ATERRIZAJE





STARFOX 64, también conocido como STARWING 64, saldrá finalmente a la venta en nuestro país con el curioso nombre de LYLAT WARS y adelantando su lanzamiento al mes de Septiembre (estaba anunciado para Noviembre). Aún no conocemos las razones exactas que han motivado dichos cambios pero, en cualquier caso, si sabemos que en el *pack* que se venderá en España vendrá incluido el accesorio *Rumble Pak*, y que los responsables de **Nintendo** están haciendo todo lo posible porque su precio no exceda las 10.000 pesetas. Este original periférico, que se conecta al mando en el espacio del cartucho de memoria, proporciona al jugador vibraciones al recibir los impactos.



La sensación de realismo tras un impacto será experimentada en LYLAT WARS gracias al artilugio vibrador Rumble Pak que viene incluido en el juego.

COMPAÑIAS

DUKE NUKEM LLEGARA DE LA MANO DE NEW SOFTWARE CENTER

Estamos de enhorabuena. DUKE NUKEM 3D, el sensacional juego de **GTI**, será distribuido en nuestro país para las consolas ***Nintendo 64*** y ***PlayStation*** por **New Software Center**. Aunque aún están en pleno proceso de programación, todo parece indicar que ambas versiones contarán con la impecable factura técnica marca de la casa y alguna que otra novedad con respecto a la popular versión de *PC*. Según las previsiones, podremos tener el juego en las tiendas a partir del mes de Noviembre.



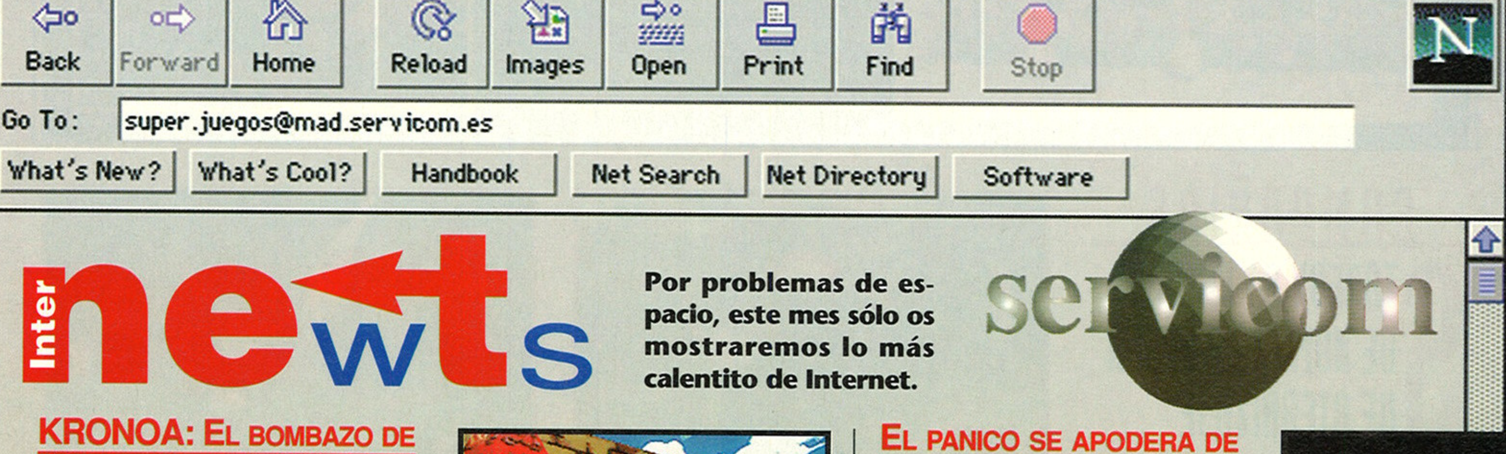
Los amantes del disparo fácil y la acción total tendrán en Nintendo 64 tres importantes citas con DOOM 64, HEXEN 64 Y DUKE NUKEM 3D, tres de los títulos más emblemáticos del género. Su gran carisma, su tremenda calidad y su reconocida jugabilidad nos transportarán de lleno al mismísimo corazón del tenebroso mundo de las sombras.







Sin salir de este mismo género, otros importantes títulos que nos llegarán en los próximos meses para ***Nintendo 64*** son nada menos que DOOM 64 (en Septiembre) y HEXEN (en Octubre). Para finalizar con los lanzamientos de **New Software Center** para esta consola, el programa deportivo WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY, del que ya os hablamos en nuestra sección A PIE DE PISTA, saldrá a la venta en nuestro país en Septiembre.



Por problemas de espacio, este mes sólo os mostraremos lo más calentito de Internet.

KRONOA: EL BOMBAZO DE NAMCO PARA PLAYSTATION.

Tras asombrar a todos con su fabulosa conversión de TIME CRISIS, Namco no quiere quedarse atrás en la carrera por crear el mejor juego de plataformas para 32 *bits*, y está en plena elaboración de KRONOA, un arcade en *2D* en la línea de PANDEMONIUM, protagonizado por una simpática criatura de aspecto gatuno. Todavía se desconoce la fecha de lanzamiento.

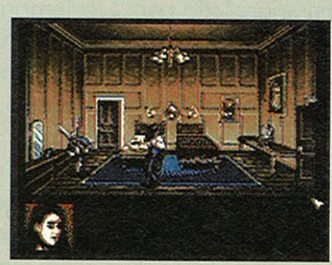




EL PANICO SE APODERA DE LA MAQUINA DE SONY

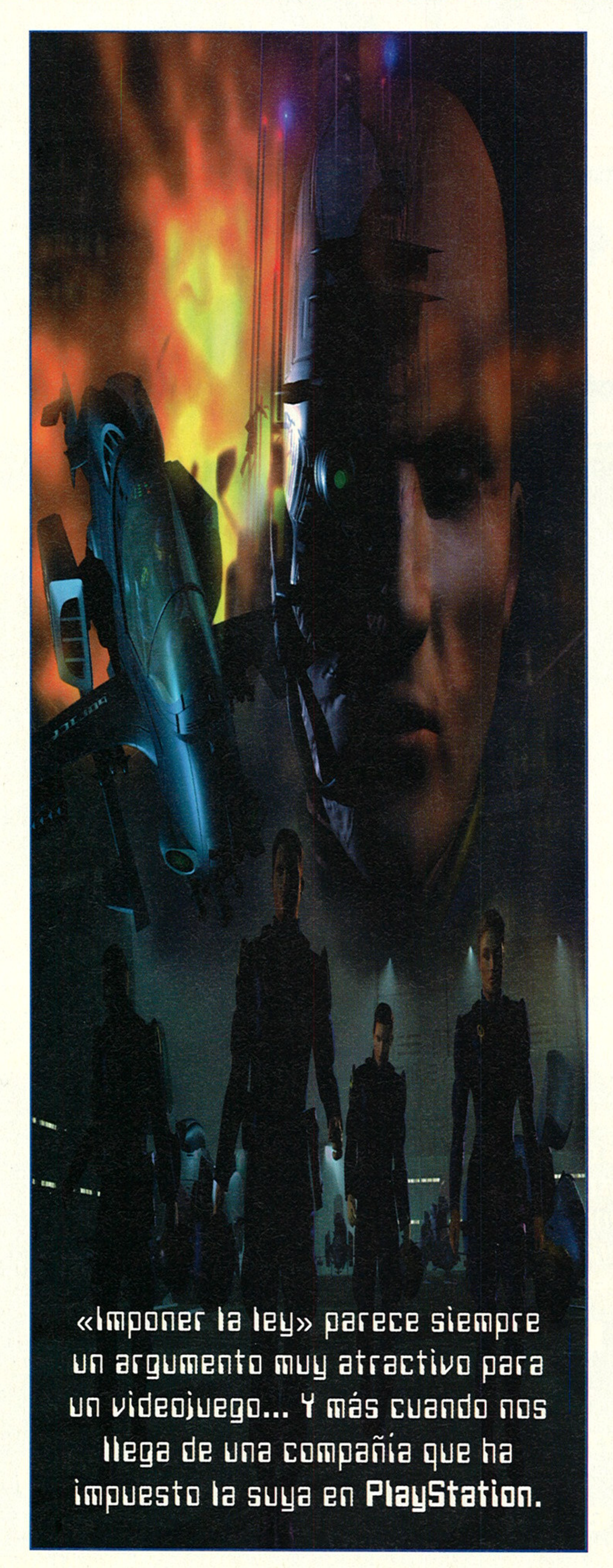
El éxito de CLOCK TOWER 2 en Japón ha motivado a Human para adaptar la primera parte (todo un clásico en *SFC*) a *PSX*. CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR nos reencuentra con nuestro viejo amigo «el Tijeritas», en un título esencial para los amantes del terror. Habrá que echarle un vistazo.










«Imponer la ley» parece siempre un argumento muy atractivo para un videojuego... Y más cuando nos llega de una compañía que ha impuesto la suya en PlayStation.

G-POLICE





Psygnosis es, sin lugar a dudas, una de las tres compañías -junto a **SCE** y **Namco**- que más ha contribuido en el enorme éxito cosechado por ***PlayStation*** a nivel mundial. Títulos como WIPE OUT, DESTRUCTION DERBY, ADIDAS POWER SOCCER, F-1 o DISCWORLD cosecharon tantos elogios como quisieron, y fueron punto de referencia obligado en el momento en que la gente se preguntaba qué consola comprar.

Hoy la respuesta a aquella pregunta ya la sabemos, y ya hemos tenido la oportunidad de ver las continuaciones de casi todos los títulos antes mencionados. Tras esos éxitos y sus secuelas, **Psygnosis** se encuentra ahora iniciando una nueva etapa en la que quiere demostrarse nuevas cosas y afrontar mayores retos. En esta nueva andadura, **G-POLICE** va a ser uno de los pilares fundamentales.

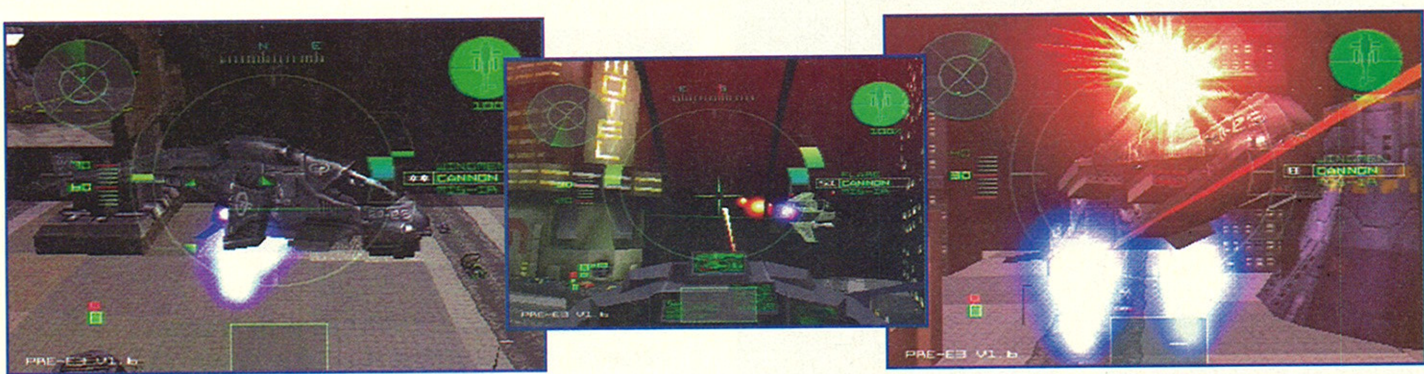
G-POLICE es un *shoot´em-up*, es un arcade y es un juego de estrategia. En **G-POLICE** esta sabia combinación de lo mejorcito de varios géneros es sólo un pretexto para mos-











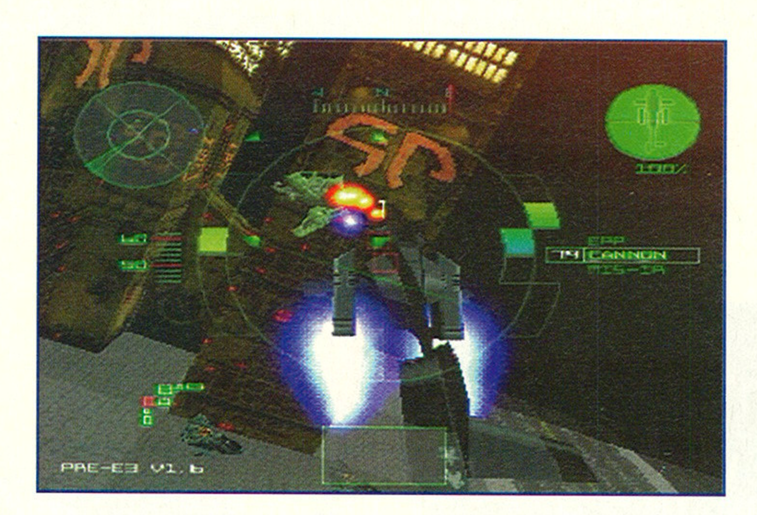
tramos un nuevo alarde de programación por parte de **Psygnosis**. Inmersos dentro de un fascinante universo futurista, tan barroco y detallado como una mezcla de la ciudad de Gotham y los ambientes de Blade Runner, gozaremos del más espectacular despligue de medios gráficos y técnicos ofrecido por esta compañía en ***PlayStation***. Constantes juegos de luces y sombras, destellos dentro de un mundo de oscuridad en el que nuestro «pseudo-helicóptero» (pues es idéntico pero no tiene hélices) se moverá con total fluidez dentro de este fantástico entorno en 3D y desde todas las perspectivas imaginables. **G-POLICE** es un verdadero espectáculo, y sus *intros* de lo mejor que hemos visto en consola con mucha diferencia. Las calles de esta «macrociudad» son un gigantesco laberinto de rascacielos donde el crimen organizado intenta poner en jaque a la policía golpeando en cualquier parte. Tu misión será prestar labores de apoyo a las unidades de suelo anticipándote a su llegada, abriéndoles paso y,

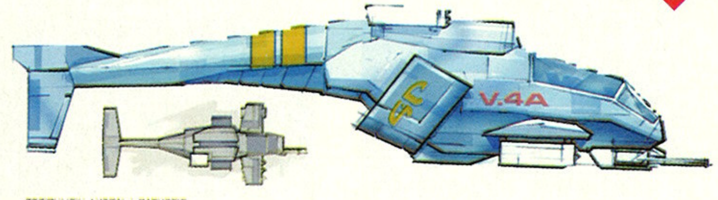




BRAZO DE LA LEY



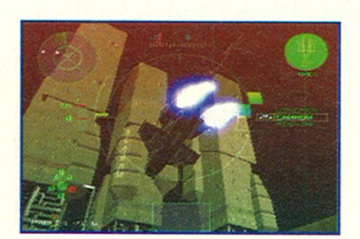








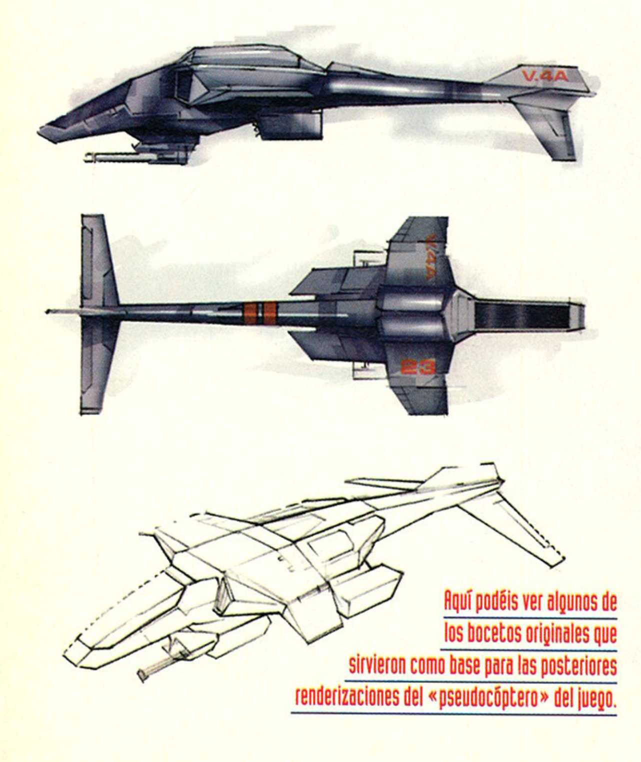






sobre todo, eliminando gran parte de la abundante flota aérea de los delicuentes. A lo largo de sus 35 fases tendremos la oportunidad de participar en cientos de peligrosas misiones repartidas en cinco submundos distintos. Como en la gran mayoría de los juegos la dificultad es creciente, pero en **G-POLICE** ha sido uno de los temas a los que más atención se le ha prestado. En algunas misiones apenas tendremos unos minutos para llegar al objetivo, y en otras son tan abundantes los elementos a disuadir que apenas daremos abasto. Todo está perfectamente pensado. Su acción constante, su sofisticado armamento de última generación, las trepidantes persecuciones entre los edificios, los combates aéreos antológicos y la enorme variedad en los objetivos de cada misión nos hacen pensar que este programa será otro gran éxito de **Psygnosis** en ***PlayStation***. Cosa que, por otra parte, es una cosa a la que ya nos tiene muy bien acostumbrados.

DE LUCAR



Aquí podéis ver algunos de los bocetos originales que sirvieron como base para las posteriores renderizaciones del «pseudocóptero» del juego.

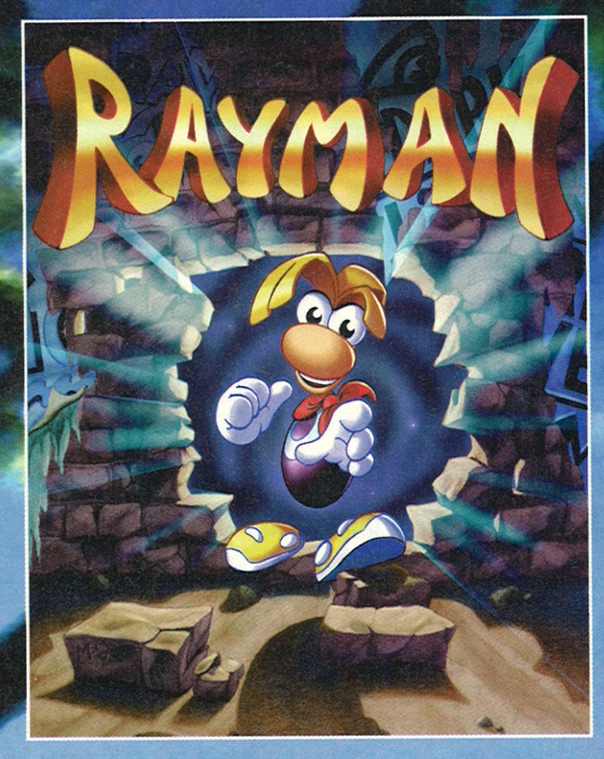






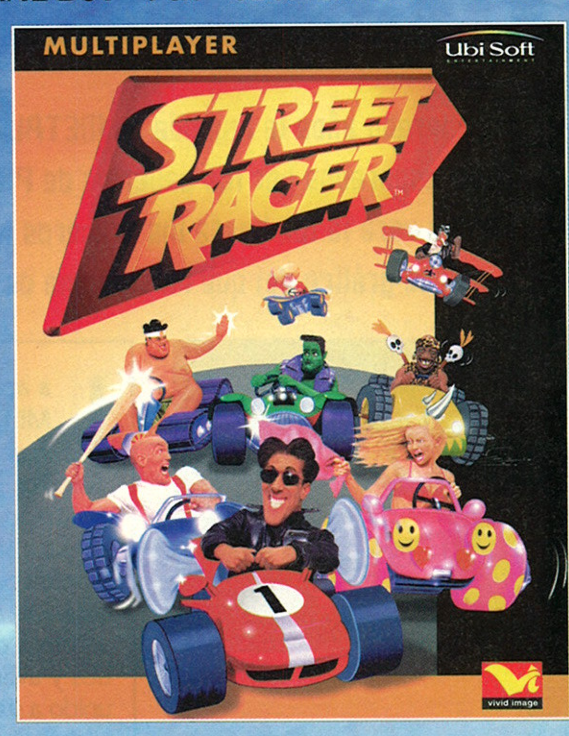


Ubi Soft te promete un verano con mucho color.?



Visita los 6 mundos de Rayman
PSX - SEGA SATURN - PC CD-ROM

Pásatelo bomba con tu coche...
GAME BOY - PSX - SEGA SATURN - PC CD-ROM





Un clásico entre los juegos.
PSX - SEGA SATURN



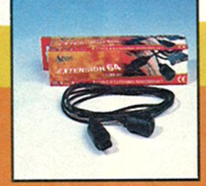
1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas. Playstation



256 Kb y 1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas. Nintendo 64



256 Kb y 1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas elige tu color preferido. Nintendo 64



Cable alargador de 2 metros. Nintendo 64



Cable de antena. Nintendo 64



Cable de antena. PlayStation



cable para conectar 2 consolas Playstation.



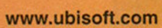








Ubi Soft España - Plaza de la Unión n°1
08190 Sant Cugat del Vallés - Barcelona

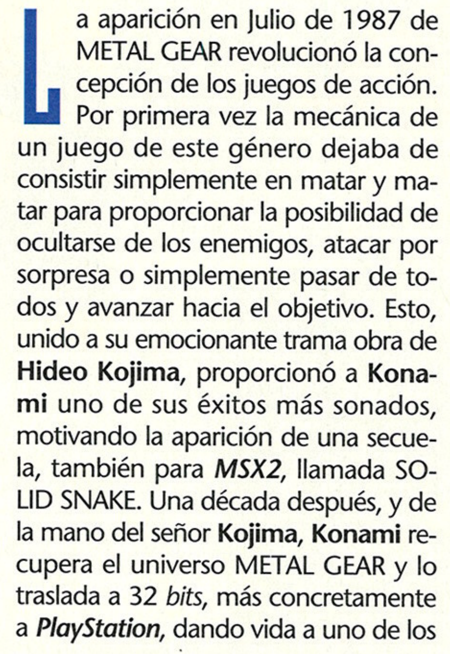




TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Tras diez largos años la leyenda de METAL GEAR vuelve a renacer de la mano de Konami en uno de los títulos más esperados por los usuarios de PlayStation. Aún queda lo suyo para poder disfrutar del juego producido (no verá la luz hasta los primeros meses del 98), pero mientras tanto os ofrecemos un pequeño avance gráfico del que ha sido una de las grandes sensaciones del pasado E3 de Atlanta.



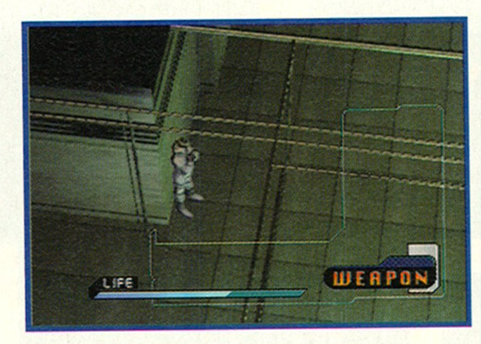


La aparición en Julio de 1987 de METAL GEAR revolucionó la concepción de los juegos de acción. Por primera vez la mecánica de un juego de este género dejaba de consistir simplemente en matar y matar para proporcionar la posibilidad de ocultarse de los enemigos, atacar por sorpresa o simplemente pasar de todos y avanzar hacia el objetivo. Esto, unido a su emocionante trama obra de **Hideo Kojima**, proporcionó a **Konami** uno de sus éxitos más sonados, motivando la aparición de una secuela, también para *MSX2*, llamada SOLID SNAKE. Una década después, y de la mano del señor **Kojima, Konami** recupera el universo METAL GEAR y lo traslada a 32 *bits*, más concretamente a *PlayStation*, dando vida a uno de los juegos de acción más explosivos que se han visto en cualquier sistema. Una simple *Rolling Demo* del juego (que todavía se encuentra bajo producción y no verá la luz hasta principios del 98) bastó para dejar boquiabiertos a los asistentes del pasado **E3** de **Atlanta**, incluidos, por supuesto, a nuestros enviados especiales **The Scope** y **R. Dreamer.** Las razones del éxito de **METAL GEAR SOLID** hay que buscarlas en primer lugar en un aspecto visual revolucionario, con multitud de cámaras y puntos de vista diferentes, y personajes, escenarios y efectos de luz discurriendo en tiempo real con una suavidad sobrecogedora (no en vano, cuando empezaron a salir a la luz las primeras pantallas del juego, todo el mundo daba por hecho de que se trataba de un tí-





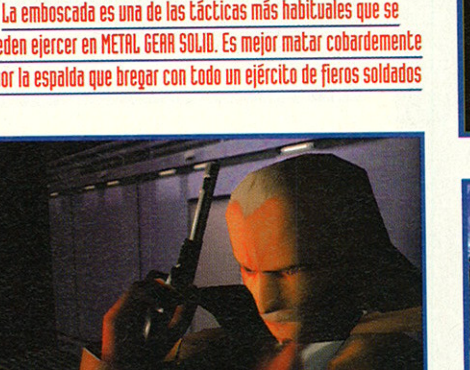


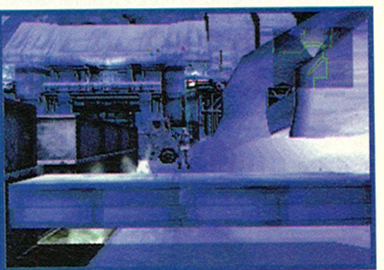


La emboscada es una de las tácticas más habituales que se pueden ejercer en METAL GEAR SOLID. Es mejor matar cobardemente y por la espalda que bregar con todo un ejército de fieros soldados











tulo de *Nintendo 64*). Sin embargo, la verdadera esencia de **SOLID**, al igual que pasara con sus hermanos de 8 *bits*, se centra en la posibilidad de tomar mil rutas diferentes, ocultarse de los enemigos, interactuar con otros personajes o usar un sinfín de objetos. Si el protagonista usa el arma sin más contra un terrorista, sus compañeros oirán el disparo y en instantes veremos la pantalla de juego infectada de enemigos. En cambio, si encuentra y utiliza correctamente el silenciador, podrá acabar con todos ellos por la espalda, y sin activar alarma alguna. Este es sólo uno de los pocos ejemplos del grado de realismo de que hace gala **METAL GEAR SOLID**. En uno de los vídeos incluidos en el *kit* de prensa de **Konami** para el **E3**, uno puede observar alucinado como Solid Snake deposita y detona hileras de explosivos entre legiones de soldados, repta como una babosa por los conductos de ventilación o pone en práctica sus conocimientos en artes marciales. Sólo con ese vídeo y las imágenes que acompañan este



M E T A L G E

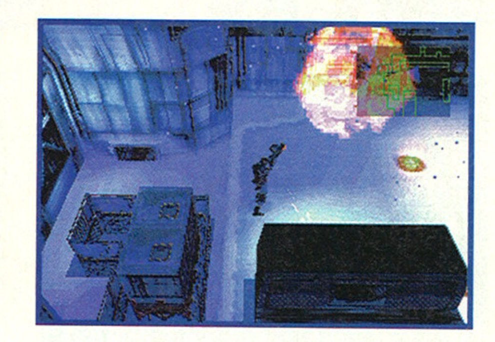
A la derecha podéis ver la reacción del padre de la novia de The Punisher al enterarse del inminente matrimonio de su primogénita. «No quiero emparentarme con un Tamagotchi», gritaba.





La calidad de todo el apartado gráfico está reflejada en estas pantallas, en las que los modos y maneras de los genios de Konami queda más que patente.



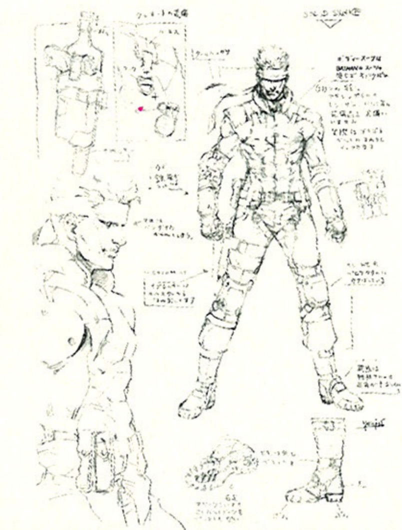


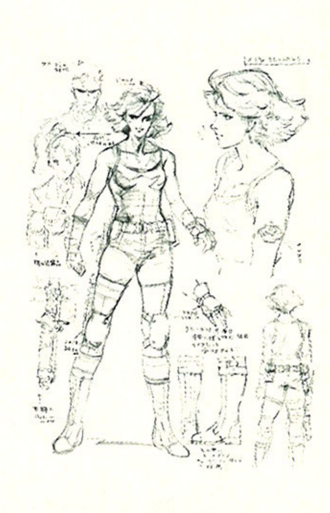


texto, son suficientes para augurar en **METAL GEAR SOLID** uno de los grandes bombazos del año que viene. **KCE**, el grupo de programación responsable de **METAL GEAR SOLID** (con **Akihito Nagata** en cabeza), además de **Hideo Kojima** cuenta con una gran parte del *staff* creativo de esa obra maestra llamada POLICENAUTS. El diseño de personajes e ingenios mecánicos corre a cargo de **Yoji Shinkawa**, en tanto la música es de **Kazuki Muraoka**, salvo algunos temas musicales obra de **Tappy**, reponsable de la banda sonora de POLICENAUTS. La historia sobre la que se basa **METAL GEAR SOLID** nos lleva a principios del siglo XXI, a una base situada en la inhóspita **Alaska**. El arsenal de armas nucleares del ejército de **EE.UU.** ha sido tomado por los *foxhound*, antiguos compañeros de armas del protagonista del juego, Solid Snake, que no dudará en abatir a sus camaradas con tal de salvaguardar a la humanidad de un ataque nuclear. Se inicia así una frenética cuenta atrás de 24 horas durante las cuales Solid conocerá el amor, el odio y la traición a través de un sinfín de encuentros con todo tipo de personajes. Los que hayan tenido la fortuna de disfrutar con SNATCHER y POLICENAUTS conocen ya el grado de madurez de los guiones de **Hideo Kojima**, y **METAL GEAR SOLID** no es una excepción. Perfectamente definidos por la pluma (o mejor dicho el ratón) del señor **Shinkawa**, el juego incorpora más de 18 personajes diferentes con los que se pueden interactuar, de tal manera que **METAL GE-**









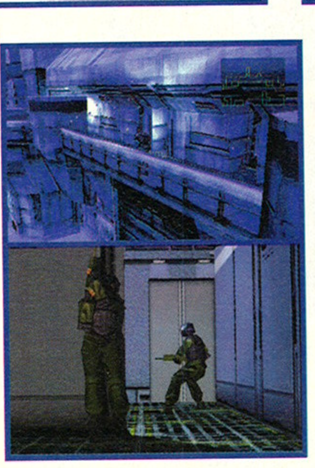
En el haber de este simpático japonés se encuentran no sólo METAL GEAR y SOLID SNAKE de MSX 2, sino también otras dos obras maestras del catálogo de Konami: SNATCHER y POLICENAUTS, versionadas ambas para los más diversos sistemas.

AR SOLID escapa a todo lo conocido anteriorémente. Es una aventura al estilo RESIDENT EVIL pero con la complejidad argumental de una película y la carga de acción de un *shoot´em-up*. Aún es pronto para entrar en una evaluación definitiva sobre **METAL GEAR SOLID**, ya que todo lo que se ha visto del juego se reduce a unos cuantos vídeos y las imágenes que acompañan a estas líneas. Pero una cosa sí os podemos asegurar, el juego de **KCE Japan** tiene todas las papeletas para convertirse en el *crack* de 1998. Por último, una noticia sorpresa: Fuentes de **Konami** han indicado la posibilidad de que el próximo año pudiera ver también la luz una versión **Nintendo 64**, con lo que el círculo de fans de METAL GEAR podría incrementarse. Nosotros, como es habitual, os mantendremos perfectamente informados.

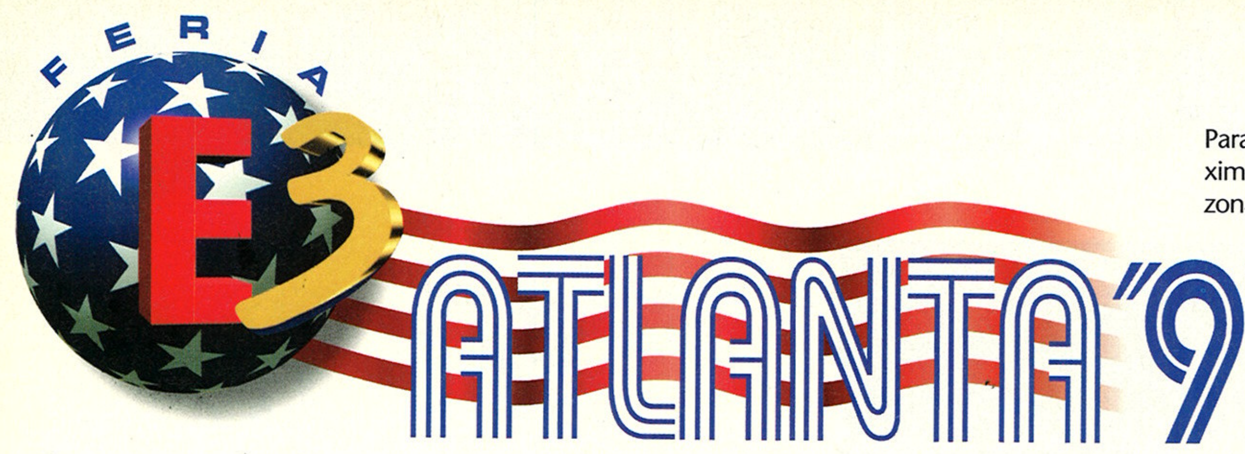
NEMESIS







Arriba podéis ver una instantánea en la que aparecen los dos «cacos» que robaron la chabola de De Lúcar. Su botín fue un grifo, 4 ladrillos, 2 tornillos y tres bocatas de los albañiles.



La feria E3 de Atlanta ha sido considerada por todos los medios asistentes como la más importante de todos los tiempos. En estas páginas os explicamos el por qué.

Miércoles, 18 de Junio. Tras una odisea de 10 horas y pico metidos en el avión, sin poder fumar y con el único entretenimiento de ver como los *yankees* que retornaban a su país se ponían morados con la barra libre, llegamos por fin al gigantesco aeropuerto de **Atlanta,** capital del estado de **Georgia** de los **EE.UU.**

Las instalaciones de la reciente Olimpiada, las destilerías Jack Daniel´s y el museo del colosal imperio Coca Cola son los únicos alicientes turísticos de Atlanta.

Para que os hagáis una idea aproximada de su magnitud, desde la zona de aterrizaje hasta la de recogida de maletas tuvimos que tomar un metro y esperar ¡4 paradas! Por el camino fuimos registrados 10 veces, cacheados otras 10 e interrogados otras tantas. A los mandos de un *Geo Civic* alquilado, algo parecido a un Astra, nos metimos por el intrincado laberinto de autopistas que rodea a **Atlanta**. Todas ellas con nombres numéricos, totalmente impersonales, que dificultaban aún más si cabe la localización del itinerario correcto. **Atlanta** no es una ciudad al uso... Nuestro hotel distaba del centro de la ciudad unos 50 kilómetros, ya que con sus 3 millones de habitantes ocupa un espacio superior en muchas veces a ciudades como **Madrid** o **Barcelona.** De hecho el hotel estaba en una calle que, curiosamente, acababa en el recinto ferial. Así no extrañaba ver portales con el número nueve mil y pico de dicha calle. La insulsa ciudad de **Atlanta** respira aún el ambiente del racismo, con las típicas casas que recordamos de series como Norte y Sur, y con la curiosidad del poco mestizaje, con negros más oscuros que el coche de Batman y blancos lavados con Ariel Ultra. De hecho la ciudad se dividía en la zona negra y la zona blanca, lo que nos producía una sensación no muy agradable. Pero todo cambió al llegar al *Georgia Dome*, y nos metimos en esa especie de **Disneylandia** del videojuego que es el **E3**, con una puesta en escena, unos decorados e incluso unos actores que pululaban por los *stands* que inundaron de magia nuestra visita. **R. Dreamer** os cuenta las novedades más destacadas que pudimos ver.



EL PARAIS

POR R. DREAMER & THE SCOPE



O DE LOS VIDEOJUEGOS

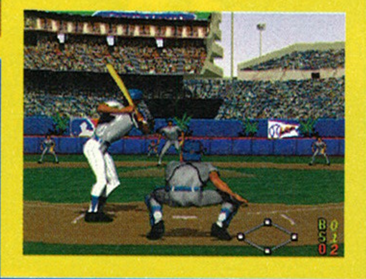


Tras el acelerón que ha dado ***PlayStation*** en los últimos tiempos, el *stand* de **Sony** se mostraba como uno de los más completos. El aluvión de novedades era tal que apenas pudimos echar un vistazo a todos y cada uno de los juegos. Entre ellos destacaban dos productos de la división americana de **Sony**. Los protagonistas de CRASH BANDICOOT 2 y CAPTAIN BLASTO fueron elegidos como los principales motivos para decorar el impresionante *stand* de la compañía. Pero no fueron las únicas estrellas de la feria, **Sony** no podía olvidarse de novedades de la talla de FINAL FANTASY VII y TIME CRISIS. Ambos ya han obtenido un éxito abrumador en tierras niponas, mientras en **Europa** tendremos que esperar hasta el mes de Noviembre, fecha para la que está prevista su lanzamiento. La buena relación entre **Sony** y sus *third parties* ha propiciado que la avalancha de productos para ***PlayStation*** que nos espera después del verano asegure una cobertura de todos los géneros capaz de abrumar al usuario más optimista. NIGHTMARE CREATURES, SPAWN, COOLBOARDERS 2, SYN (un juego de lucha), BROKEN SWORD 2, PARAPPA THE RAPPER, ROSCO McQUEEN, LEGION, CART WORLD SERIES, SAGA FRONTIER, MEDIEVIL y muchos más que sería imposible citar en tan corto espacio, tratarán de colmar la sed de títulos en los 32 *bits* de **Sony**.







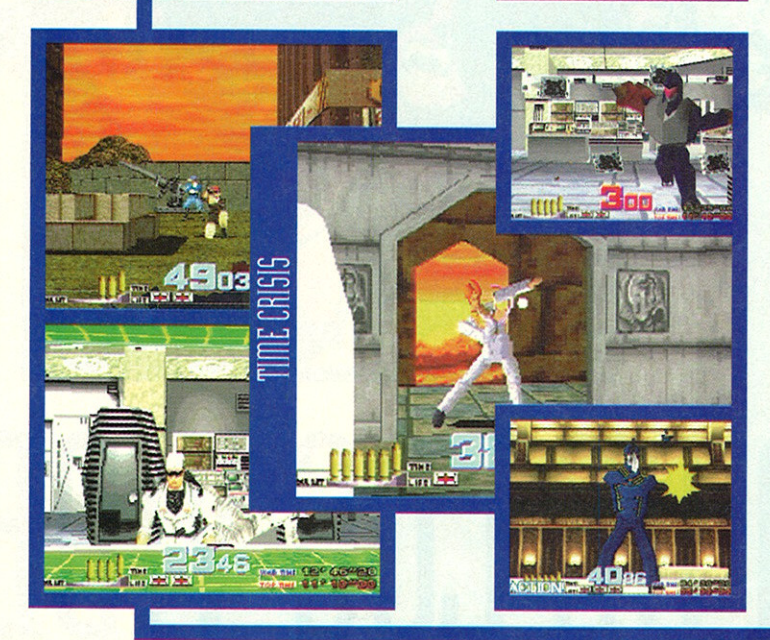




CAPTAIN BLASTO



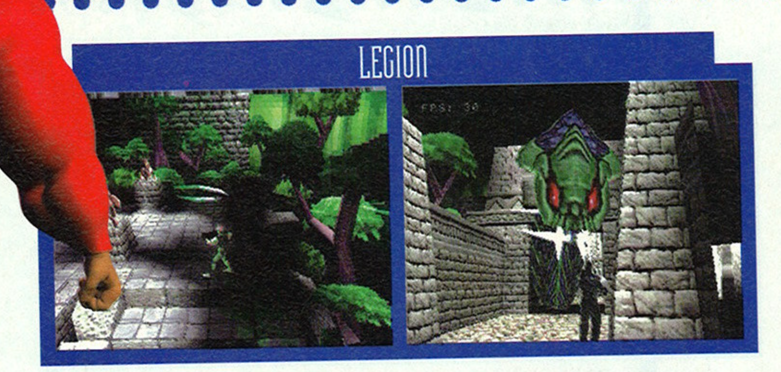
RAPID RACER



TIME CRISIS

SONY

LEGION

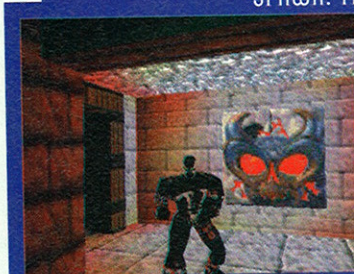


BROKEN SWORD 2





SPAWN: THE ETERNAL





STEEL REIGN





SPIRAL SAGA





LAS ESTRELLAS

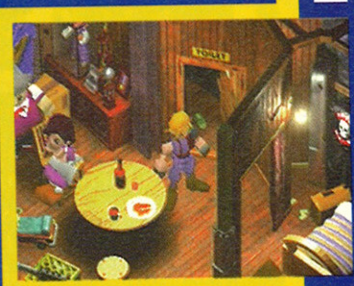
CRASH BANDICOOT 2





El simpático Crash quiere seguir abanderando el género de plataformas en ***PlayStation***. Sus creadores, **Naughty Dog**, además de mejorar el apartado técnico, han puesto hincapié en dotar al protagonista de nuevas habilidades que aportan al juego mayor diversidad entre fases. Crash podrá manejar un *jet pack*, nadar o esquiar por unos escenarios en 3D que permiten mayor libertad de movimientos que en la primera parte. Además, en esta ocasión el jugador podrá elegir entre cinco o seis niveles a la vez desde un punto de partida en una mecánica menos lineal. CRASH BANDICOOT 2 es una experiencia que no debes perderte.

FINAL FANTASY VII





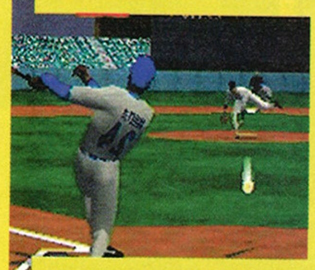
Los responsables de **Sony** en **España** nos dieron una de las noticias más gratas en la presentación de FINAL FANTASY VII en el **E3**. Este impresionante *RPG* va a ser traducido al castellano, para que todos los usuarios de ***PSX*** podamos disfrutar con una de las aventuras más asombrosas y refrescantes de todos los tiempos. Yo ya estoy contando impacientemente los días que faltan para su llegada a nuestros páis, más o menos en Noviembre.

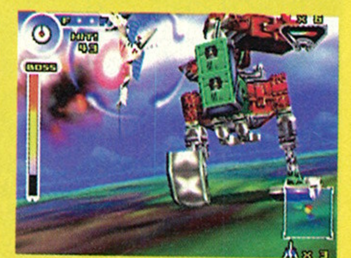




Tal y como corresponde a su categoría, **Nintendo** ocupaba uno de las superficies más amplias de la exhibición. Una pantalla gigantesca con 4 réplicas de las naves de STARFOX frente a ella sirvió de marco para una competición que presentaba al público uno de los juegos de ***Nintendo 64*** que mayor sensación está causando en **Japón**. A parte de MARIO KART 64, de sobra conocido por todos vosotros, **Nintendo** puso especial empeño en mostrar por todo lo alto GOLDENEYE 007, una de las últimas creaciones de **Rare.** Sin duda, la compañía inglesa









ha acaparado gran parte de la expectación de los títulos para ***Nintendo 64***. Desde el espectacular GOLDENEYE 007 hasta las dos nuevas joyas del género de plataformas en 3D que habían permanecido en el más absoluto de los secretos hasta la fecha, BANJO-KAZOOIE y CONKER'S QUEST. ZELDA 64 y YOSHI'S 64 tampoco quisieron perderse tan importante cita y nos mostraron sus excelencias. El primero no verá la luz hasta principios del 98, mientras que Yoshi hará su aparición estelar en **España**, cómo no, esta Navidad. F-ZERO 64, TETRISPHERE y MOTHER 3 completan la lista para ***Nintendo 64***. ***Game Boy*** y ***SNES*** también pusieron su granito de arena con GAME & WATCH, JAMES BOND 007 y ARKANOID para los 16 *bits*.

ZELDA 64





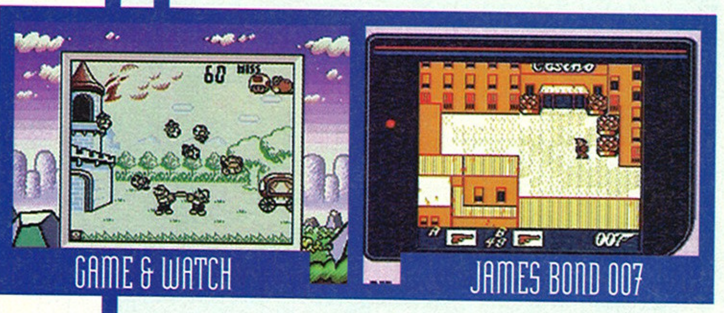
F-ZERO 64



BODY HARVEST



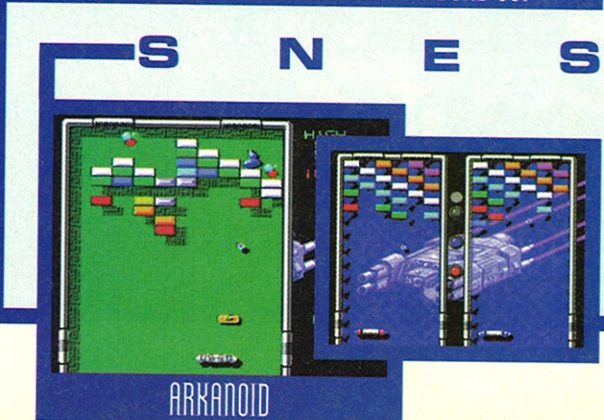
GAME BOY



GAME & WATCH

JAMES BOND 007

SNES



ARKANOID

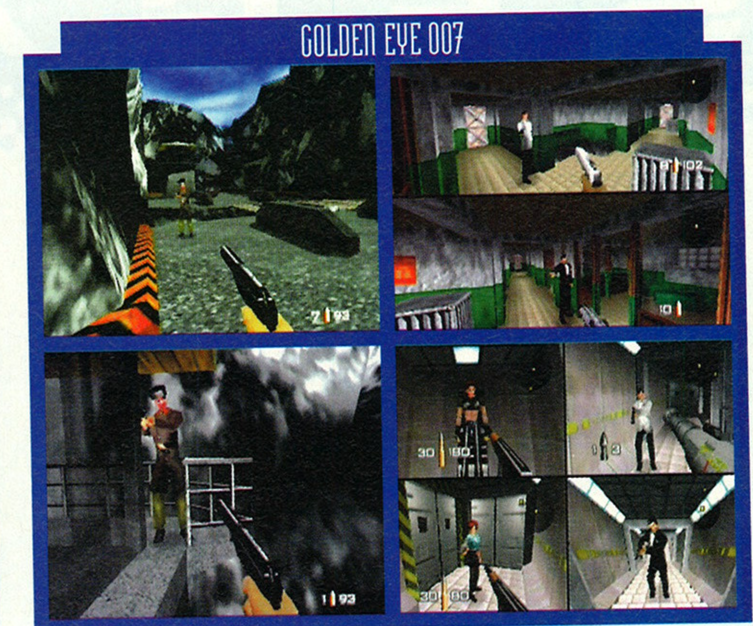
NINTENDO

NINTENDO 64

YOSHI'S ISLAND 64



GOLDEN EYE 007



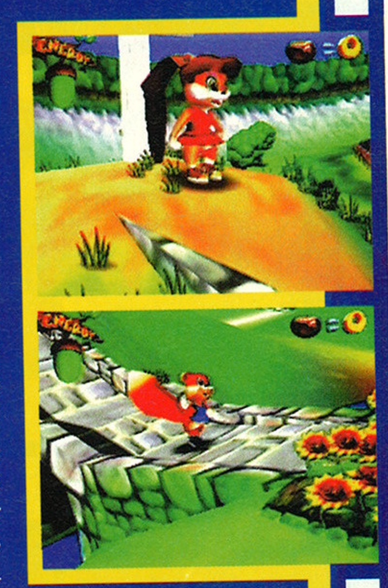
LAS ESTRELLAS

BANJO-KAZOOIE



Con MARIO 64 ha nacido una nueva forma de desarrollar juegos de plataformas. Tras la genial obra de **Nintendo**, los chicos de **Rare** recogen su testigo para dar vida a BANJO-KAZOOIE. En este juego, un oso y una pájaro de dudosa procedencia se desenvuelven en un entorno completamente tridimensional. El colorido de las texturas, los impresionantes efectos de luz y el aprovechamiento que se ha hecho de las capacidades técnicas de ***Nintendo 64*** nos muestran un mundo lleno de fantasía por el que podrás deambular a tu antojo. Un total de 16 fases en las que no falta ningún detalle te conducirán hasta el gigante que ha raptado a la novia de Banjo. Sin duda, BANJO-KAZOOIE es una de las sorpresas más agradables de esta feria.

CONKER'S QUEST

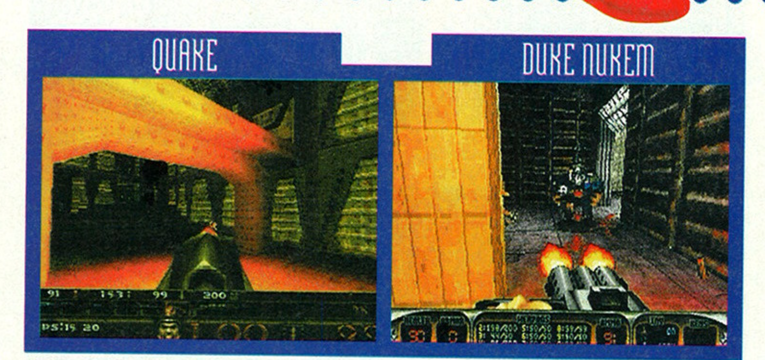


Este título es el segundo plataformas que **Rare** lanzará para ***Nintendo 64***. A pesar de encontrarse aún a un 40% de desarrollo, los visitantes de la feria pudieron contemplar atónitos sus excelencias. Como en BANJO-KAZOOIE, los animales son los protagonistas del juego en un mundo en 3 dimensiones con total libertad de movimientos. Los héroes de la aventura están representados por dos simpáticas ardillas que tendrán que resolver puzzles, abatir enemigos y rescatar a sus compañeros. **Rare** ha exprimido de nuevo el *hardware* de la consola llegando a crear expresiones faciales en tiempo real, de manera que el jugador puede ser testigo en todo momento de como se sienten las ardillas durante el juego.



SEGA


TOURING CAR — SONIC JAM


QUAKE — DUKE NUKEM


ENEMY ZERO — WORLD SERIES BASEBALL '98


SONIC R — LOST WORLD

GAME GEAR

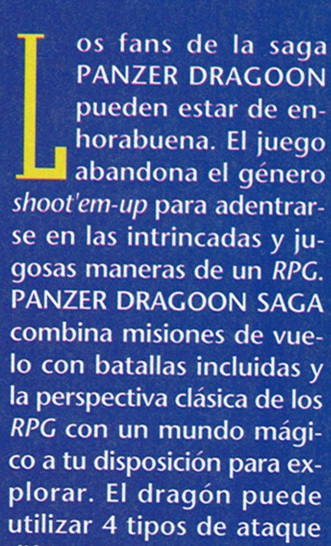

LOST WORLD



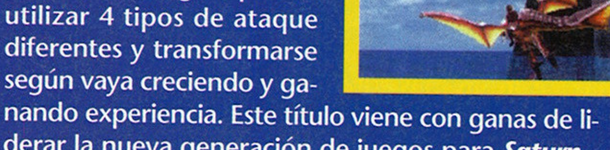
En este número hemos incluido un reportaje de 6 páginas sobre las novedades de **Sega** en el **E3**. Mientras tanto, y para ir abriendo boca, aquí tenéis un aperitivo con lo más destacado de su catálogo. También debemos reseñar cómo dentro del *stand* se había preparado una zona para mostrar el ***Netlink***, periférico que permite conectarse a **Internet** y jugar en red.

LA ESTRELLA

PANZER DRAGOON SAGA



Los fans de la saga PANZER DRAGOON pueden estar de enhorabuena. El juego abandona el género *shoot'em-up* para adentrarse en las intrincadas y jugosas maneras de un *RPG*. PANZER DRAGOON SAGA combina misiones de vuelo con batallas incluidas y la perspectiva clásica de los *RPG* con un mundo mágico a tu disposición para explorar. El dragón puede utilizar 4 tipos de ataque diferentes y transformarse según vaya creciendo y ganando experiencia. Este título viene con ganas de liderar la nueva generación de juegos para ***Saturn***.







¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER







- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos





PSYGNOSIS

DISCWORLD 2



ELRIC



FORMULA 1 '97

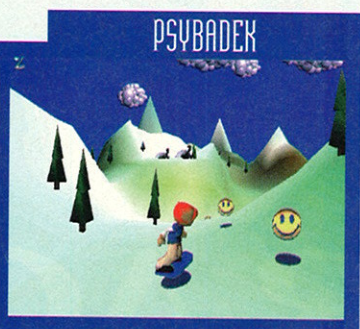
POWER SOCCER 2



OVERBOARD



PSYBADEK



G-POLICE

RESPECT INC.



SHADOW MASTER

COLONY WARS

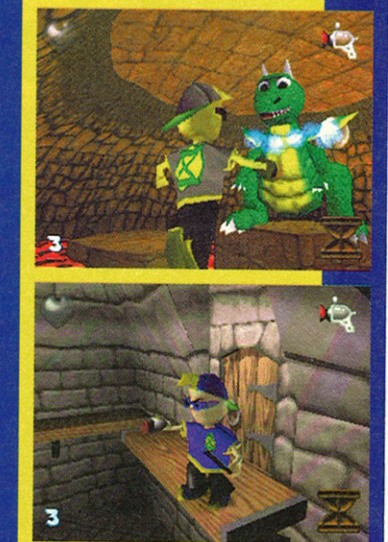


La compañía que tantas alegrías ha dado a los usuarios de ***PlayStation*** continúa en la brecha un año más. G-POLICE, un asombroso simulador de helicópteros, abanderó el *stand* de **Psygnosis** aunque, como podéis comprobar, la lista de títulos que se presentaban daba para mucho. PSYBADEK, SHADOW MASTER, RASCAL y compañía darán mucho que hablar este año.

LA ESTRELLA

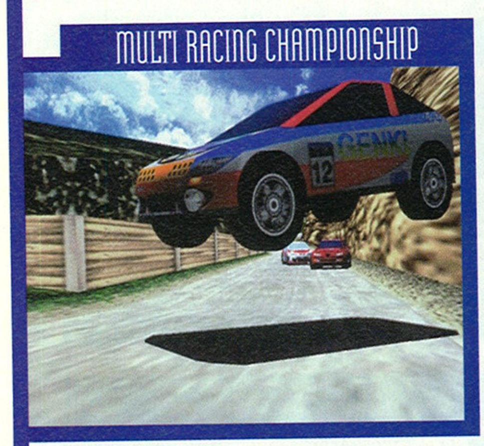
RASCAL

La estela de los plataformas en 3D llega a ***PlayStation*** de la mano de **Psygnosis** con RASCAL. El protagonista, que ha sido diseñado por el mismísimo **Jim Henson**, tendrá que recorrer un total de 21 niveles repartidos a través de 7 mundos. En este viaje también tienen cabida los puzzles junto a los elementos clásicos de un plataformas. Todo ello con efectos de luz en tiempo real y 232.000 colores en pantalla para dar consistencia a un entorno en 3D que te quitará el hipo. **Travellers Tales**, pueden dar la campanada.

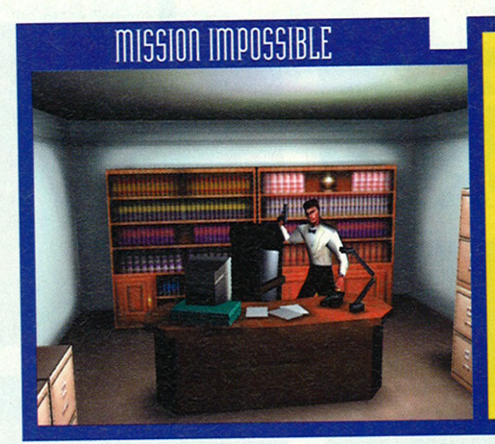


INFOGRAMES - OCEAN

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



MISSION IMPOSSIBLE



Ocean presentó dos títulos deportivos de gran calidad: M. RACING CHAMPIONSHIP para ***Nintendo 64*** y TOTAL DRIVING para ***PlayStation***. Uno de los juegos más esperados, MISSION IMPOSSIBLE, tan sólo pudimos verlo en una *rolling demo*. UEFA SOCCER y VIPER completaban la oferta de la compañía. **Infogrames** por su parte anunció la salida al mercado de V-RALLY y la próxima aventura de Lucky Luke para los 32 *bits* de **Sony**.

TOTAL DRIVING

UEFA SOCCER



VIPER

LUCKY LUKE



ACTIVISION

Las correrías de Pitfall Harry llegarán a ***PlayStation*** a principios de 1998 con un aspecto remozado que hace uso, cómo no, de las 3D. Junto a la pantalla de PITFALL 3D podemos contemplar a **Bruce Willis**, protagonista del juego APOCALYPSE. En este título un reverendo loco ha conseguido dar vida a los 4 caballos del Apocalipsis y debes evitar que destruyan el mundo.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE



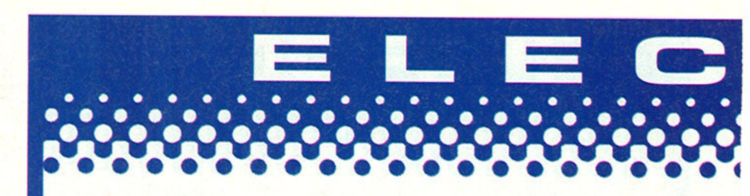
KEMCO

Otro de los simuladores de conducción que pretende llevarse el gato al agua en ***Nintendo 64***. Aunque la competencia está muy difícil, el juego de **Kemco** apunta muy alto. Circuitos largos (en algunos serán necesarios hasta 3 minutos para alcanzar la meta), entorno gráfico capaz de rivalizar con las recreativas del momento y coches con un diseño impresionante.

TOP GEAR RALLY

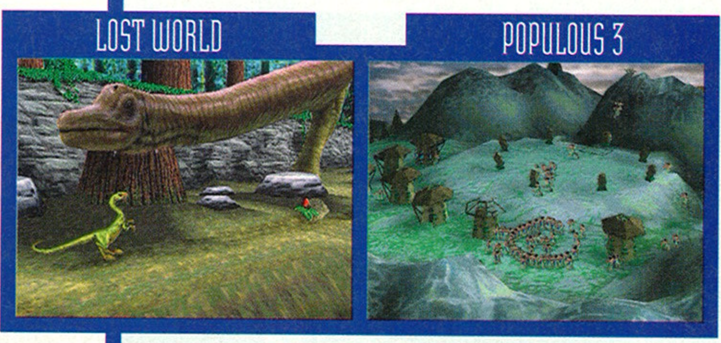


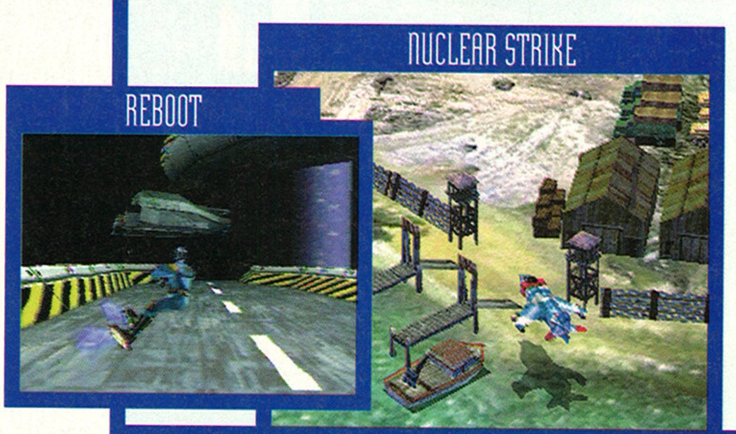




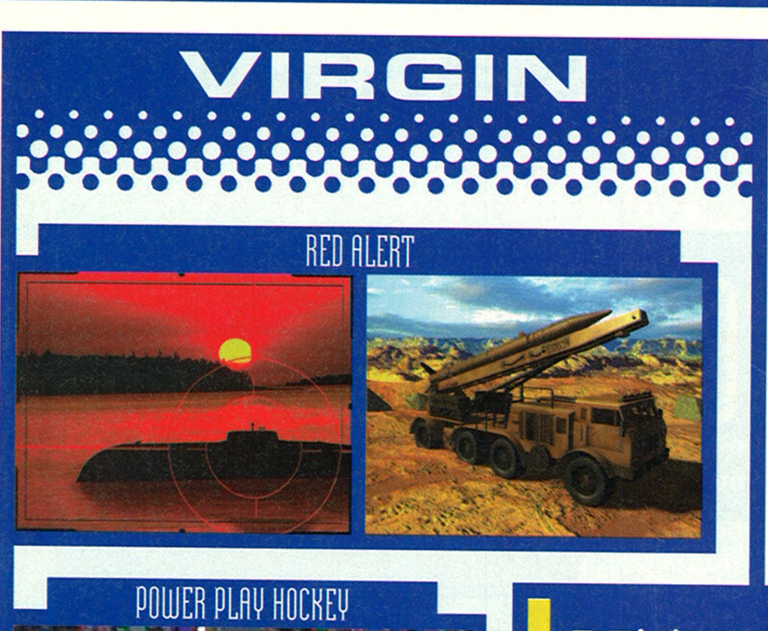
INTERPLAY







VIRGIN

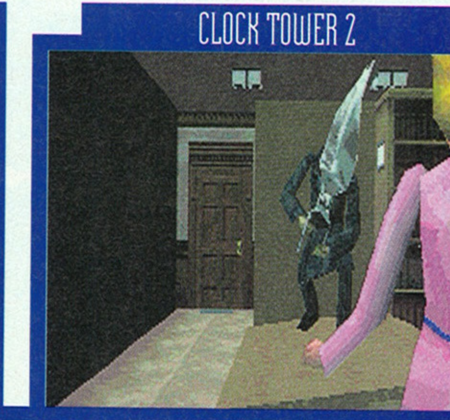


ASCII





Virgin presentó dos juegos para *PSX*: RED ALERT y P. PLAY HOCKEY. **Interplay** sigue dando largas con EARTHWORM JIM 3, del que sólo pudimos ver algunas imágenes. Por su parte, **Ascii** continúa distribuyendo excelentes títulos de **Japón** en **EE.UU**. Según hemos oído, una distribuidora española esta dispuesta a traernos juegos de esta compañía, como el terrorífico CLOCK TOWER 2.



TRONIC ARTS

FIFA 98

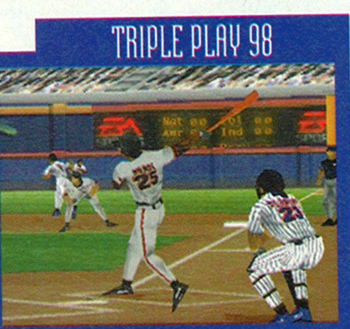


El género deportivo acaparó la mayor atención en el *stand* de **Electronic Arts**. Juegos como FIFA 98 o NBA LIVE 98 quieren continuar con la tradición de sus predecesores. NUCLEAR STRIKE y LOST WORLD, este último de **Fox Interactive**, también dejaron un buen sabor de boca entre los visitantes del **E3**. En el primero destacaban las mejoras gráficas respecto a versiones anteriores, el segundo supuso toda una sorpresa.

MADDEN 98



TRIPLE PLAY 98



NBA LIVE 98

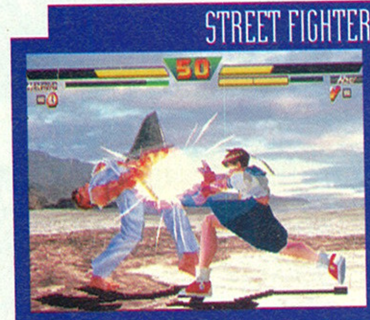


NHL 98



CAPCOM

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA





RESIDENT EVIL DIRECTOR-S CUT





MARVEL SUPER HEROES



Esta compañía japonesa sigue en su línea ascendente. Mientras esperamos a la aparición de RESIDENT EVIL 2 nos ofrecen un *remake* de RESIDENT EVIL que sus fans no querrán perderse. STREET FIGHTER continúa evolucionando y entra de lleno en el mundo de las 3D con una conversión de la recreativa para ***PSX***. Dentro del género de lucha también se presentó MARVEL SUPERHEROES.

RESIDENT EVIL 2







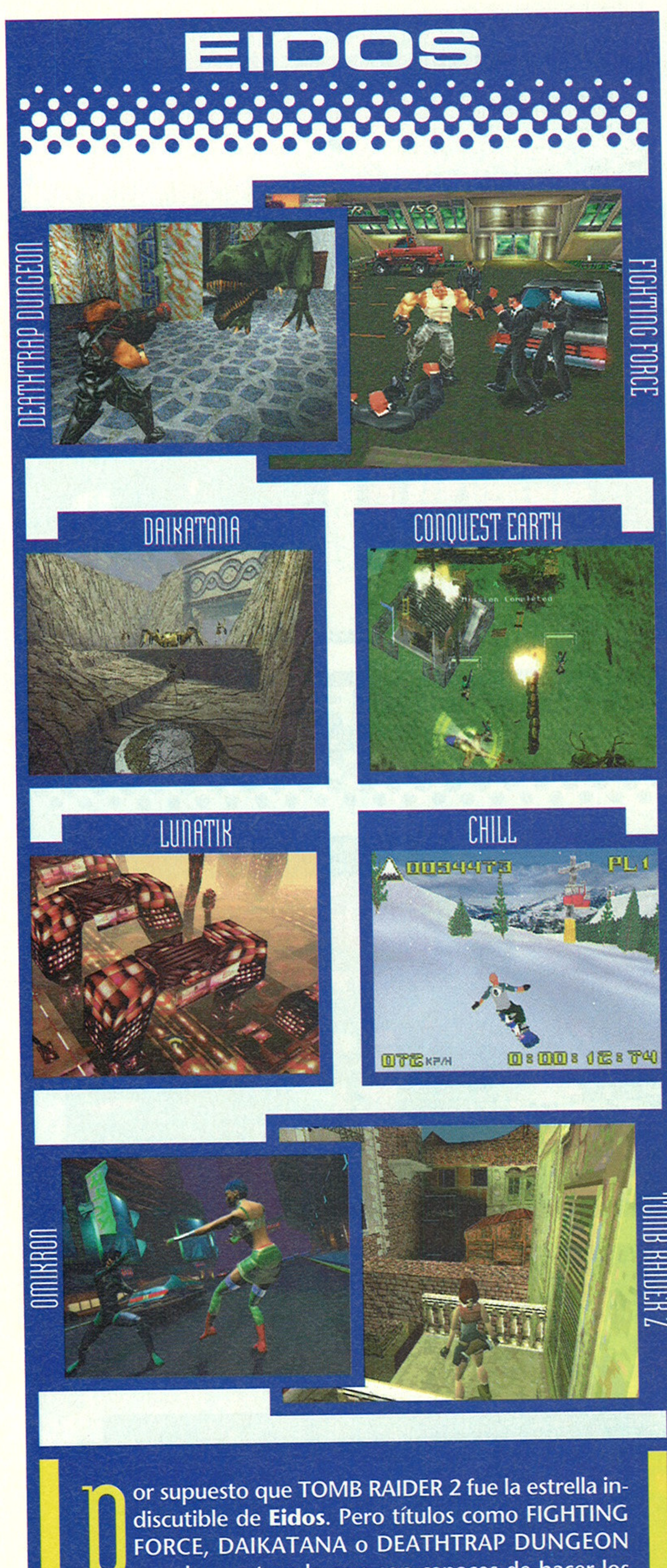
Midway quiere consagrar la saga MORTAL KOMBAT con un juego que combina el rol y la lucha. SAN FRANCISCO RUSH es otro título de conducción para ***N64*** que tiene muy buena pinta. **GTI**, por su parte, nos deleitó con las versiones para consola de HEXEN y DUKE NUKEM, y un par de juegos nuevos: BUGRIDERS y YOUNGBLOOD.





Las novedades para ***Nintendo 64*** han creado gran expectación en la feria. **Acclaim** con EXTREME G, un juego de motos futuristas, tampoco quiso pasar desapercibida en este apartado. FORSAKEN y el esperado BATMAN & ROBIN destacaron por encima del resto de títulos que presentaban en **Atlanta** en uno de los stands más grandes del **E3**.

EIDOS



Por supuesto que TOMB RAIDER 2 fue la estrella indiscutible de **Eidos**. Pero títulos como FIGHTING FORCE, DAIKATANA o DEATHTRAP DUNGEON nos demuestran lo que son capaces de hacer los chicos de una compañía que está sacando el máximo partido al *engine* de TOMB RAIDER con nuevos y espectaculares juegos para las próximas fechas.

KONAMI



Además de presentar la versión americana de CASTLEVANIA S. O. N., tuvimos la oportunidad de contemplar una *rolling demo* de un juego que segurmante encabezará los *Top Ten* de las listas de éxitos: METAL GEAR. POY POY es un divertido título en el que lanzaremos diferentes objetos sobre otros jugadores y que promete reinar en cuanto a jugabilidad.



Si hay algo que destaca en la feria de **Atlanta** es la fuerza con la que todas las compañías apuestan por el mundo de las consolas. De esta manera, los mejores stands y los juegos más sorprendentes eran los destinados a nuestras máquinas de entretenimiento favoritas.

C. DYNAMICS



TITUS

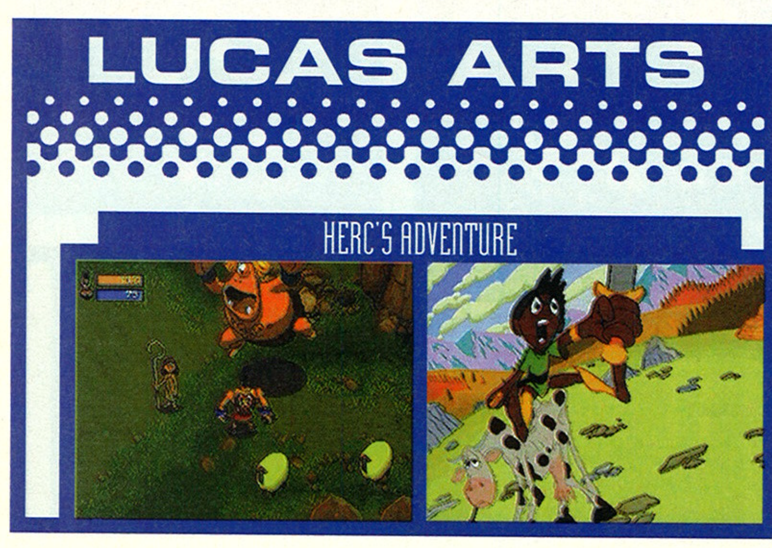


En el *stand* de **BMG** el simpático **GEX** volvía a la vida de la mano de **Crystal Dynamics** en un increíble entorno 3D para ***PSX***. **Ubi Soft** mostró dos títulos que el año próximo verán la luz en ***N64***, un plataformas en 3D y un simulador de Fórmula 1. **Lucas Arts** contaba con HERC'S ADVENTURE y un *beat'em-up* para ***PlayStation*** basado en la trilogía de La Guerra de las Galaxias: MASTER OF TERASKASI. **Vic Tokai** nos mostró DARK RIFT, un juego de lucha para ***N64***. **Titus** contaba con SUPERMAN, para ***Game Boy***, ***N64*** y ***PSX***, y LAMBORGHINI 64 para ***Nintendo 64***.

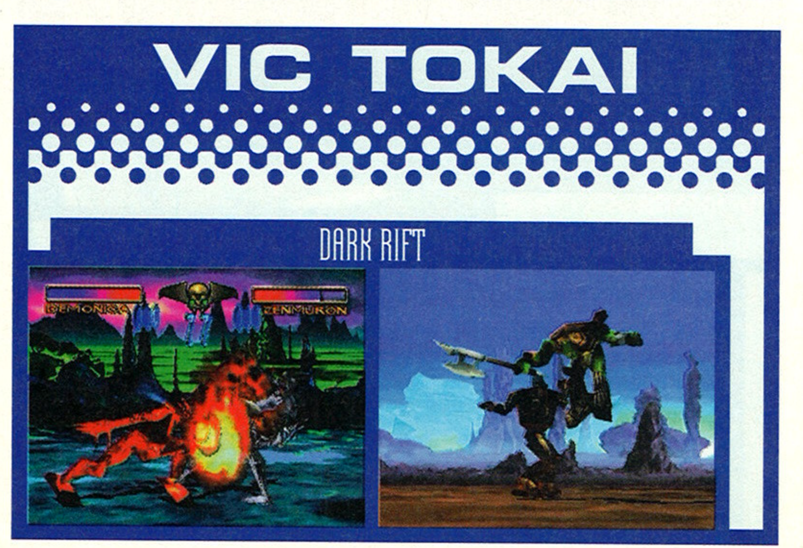
UBI SOFT



LUCAS ARTS



VIC TOKAI



PERIFERICOS



N64 STEERING WHEEL

El volante de **ASCII** es compatible con todos los juegos de coches para ***N64***. Además, incluye pedales para conseguir una sensación más real de conducción. Por si esto fuera poco, el *pack* también incluye un mando digital.

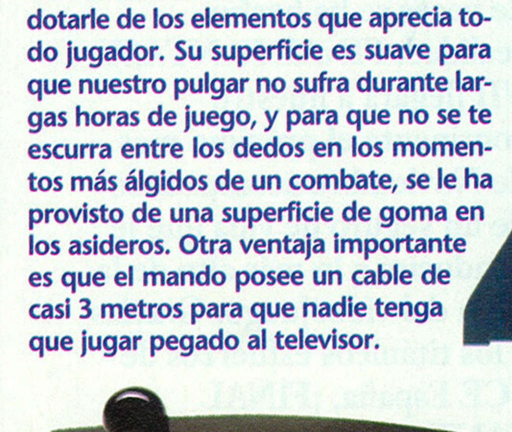


ALPS GAMEPAD

Lo primero que destaca en este *control pad* es su cuidado diseño. Sin embargo, no se han olvidado de dotarle de los elementos que aprecia todo jugador. Su superficie es suave para que nuestro pulgar no sufra durante largas horas de juego, y para que no se te escurra entre los dedos en los momentos más álgidos de un combate, se le ha provisto de una superficie de goma en los asideros. Otra ventaja importante es que el mando posee un cable de casi 3 metros para que nadie tenga que jugar pegado al televisor.

GLOVE

Con este mando entramos en una nueva era. **The Glove** incorpora una nueva tecnología (sensibilidad al movimiento de la muñeca) para indicar con la misma dónde queremos movernos, e incluso, con un poco de maña, ejecutar *combos* en los juegos de lucha. A finales de año estará disponible para ***PlayStation*** y poco después saldrá la versión para ***Nintendo 64***.





ASCII SATURN STICK

Otro producto de **ASCII** ideal para juegos de lucha. Con una configuración de botones similar a las ***coin op***, incorpora un tecnología *microswitch* que le permite afrontar con precisión los movimientos en 8 direcciones y rotaciones de 360 grados.



ANALOGIC CONTROL PAD

Sony ha desarrollado un mando analógico para ***PlayStation*** que se verá apoyado por la inminente salida de juegos en 3D. Además de un mayor tamaño, cuenta con dos *pad* analógicos, uno para el movimiento y otro para observar el entorno del juego. **Sony** entra de lleno en el futuro.



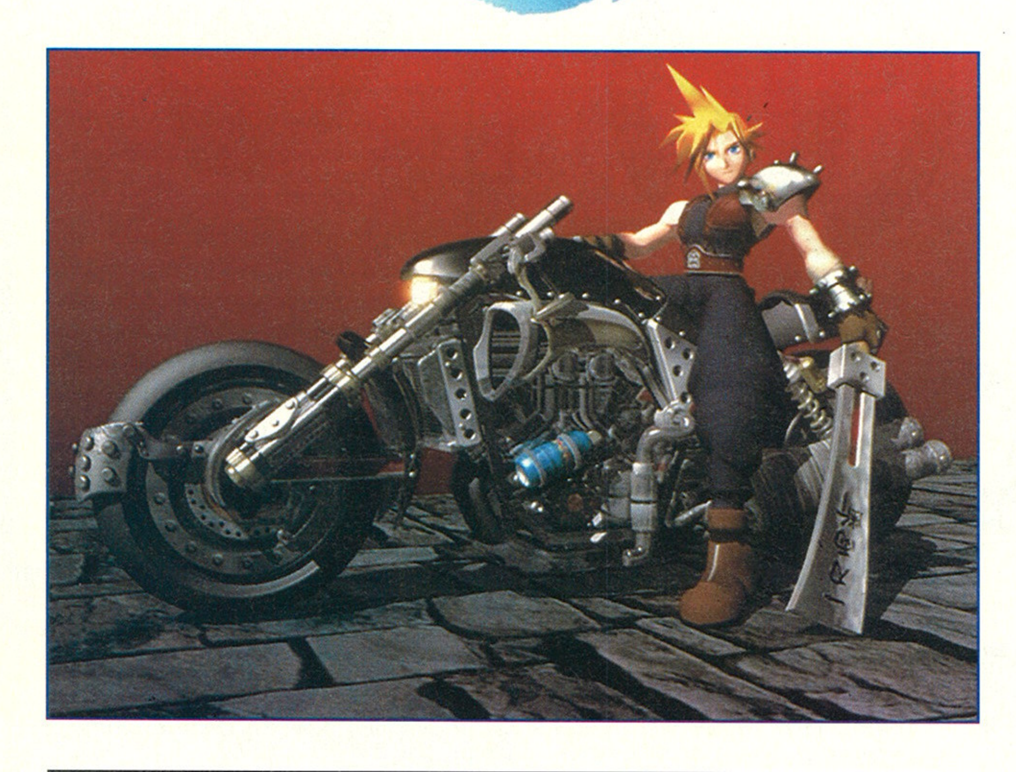
SATURN NET LINK

Además de conectarte a **Internet**, el principal atractivo de este periférico es que permite jugar en red con otros usuarios a juegos como SEGA RALLY, VIRTUAL ON, DUKE NUKEM 3D, SATURN BOMBERMAN y DAYTONA. Por desgracia no sale en **España**.

FINAL FANTASY VII

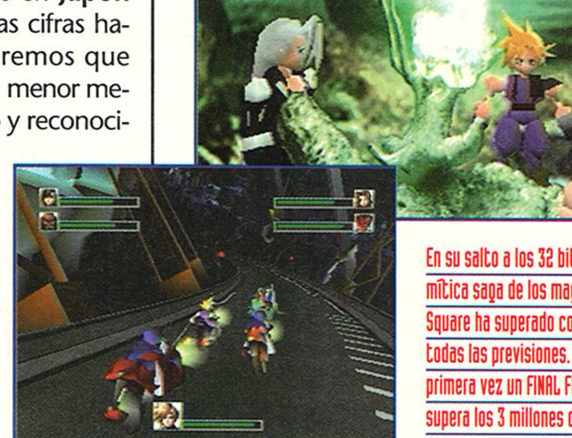
ファイナルファンタジーVII

Por The Elf



El sueño que todos los amantes de los RPG hemos formulado cientos y cientos de veces se ha hecho realidad. FINAL FANTASY VII llegará a nuestro continente el próximo mes de Noviembre acompañado de un seguro de vida que le conducirá a lo más alto de la cima del videojuego. Gracias a los titánicos esfuerzos de SCE España, ¡FINAL FANTASY VII tendrá su correspondiente traducción al castellano!

Desde su lanzamiento, **FINAL FANTASY VII** ha batido todos los records posibles de ventas en **Japón**, alcanzando más de tres millones de copias vendidas desde su aparición a finales de Enero hasta mediados de Junio (dos millones y medio de unidades fueron adquiridas los tres primeros días). La banda sonora original de **Nobuo Uematsu**, que salió a al venta el 10 de Febrero, escaló hasta el tercer puesto de las listas de éxitos japonesas, algo que no había ocurrido nunca en el reino del videojuego. Hasta ahora ningún FINAL FANTASY de ***Famicom*** (**NES**) o ***Super Famicom*** había sobrepasado los tres millones de unidades vendidas, y en números globales ya se superan los 16 millones de FINAL FANTASY vendidos en **Japón** desde 1987. Como veis las cifras hablan por sí solas, y esperemos que nuestro país contribuya, en menor medida por supuesto, al éxito y reconocimiento de esta saga legendaria, quizá la más popular en **Japón** junto a DRAGON QUEST de **Enix**. El esfuerzo de **SCE España** por traducir el juego es merecedor de todos nuestros aplausos, y gracias al empeño e ilusión de personas como

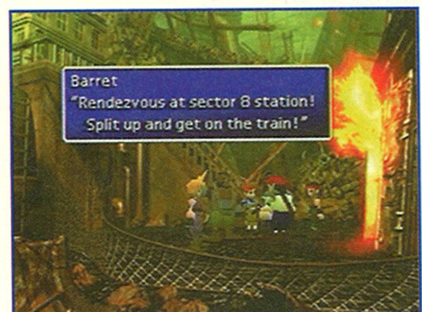


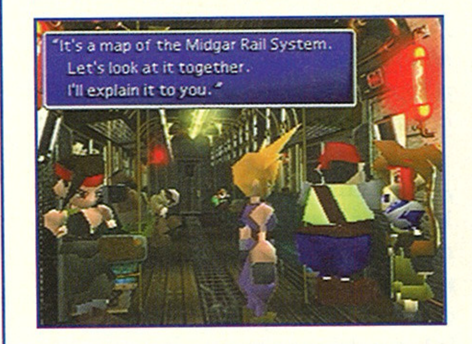
En su salto a los 32 bits la mítica saga de los magos de Square ha superado con creces todas las previsiones. Por primera vez un FINAL FANTASY supera los 3 millones de unidades vendidas en Japón.



La Version Americana de Final Fantasy VII

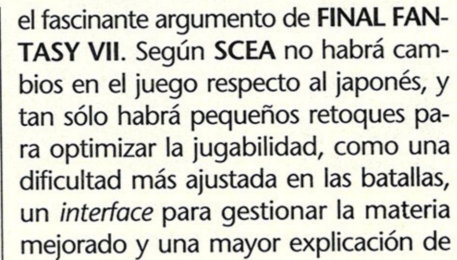


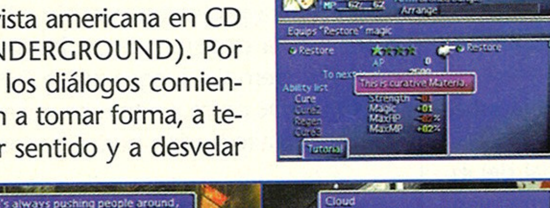


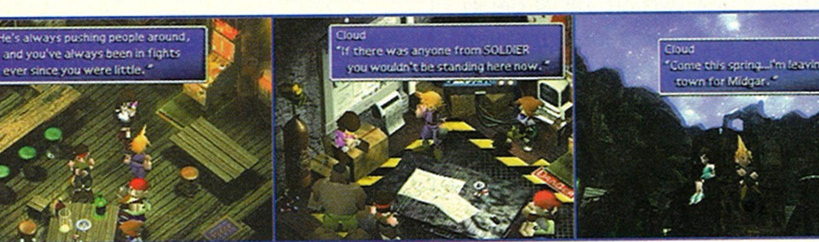




Aunque parezca mentira, ya tengo entre mis manos la versión NTSC para **Estados Unidos** de **FINAL FANTASY VII** cortesía de **SCE España**. Aunque todavía falta más de un mes para su lanzamiento oficial, he querido compartir el privilegio de observar las primeras pantallas oficiales en inglés con vosotros (no las de la *demo* de TOBAL ni de la revista americana en CD UNDERGROUND). Por fin los diálogos comienzan a tomar forma, a tener sentido y a desvelar el fascinante argumento de **FINAL FANTASY VII**. Según **SCEA** no habrá cambios en el juego respecto al japonés, y tan sólo habrá pequeños retoques para optimizar la jugabilidad, como una dificultad más ajustada en las batallas, un *interface* para gestionar la materia mejorado y una mayor explicación de los hechos en las escenas más comprometidas del juego. El desarrollo permanecerá invariable. El 7 de Septiembre es el día elegido para su lanzamiento... Paciencia.









María Jesús López (Directora Gerente) o **Juan Montes** de **SCE Europa**, podremos disfrutar del juego más esperado de todos los tiempos en nuestro idioma. El resultado aparecerá ante vosotros en el mes de Noviembre, y de momento este mes tenéis un pequeño aperitivo con pantallas de la versión para **Estados Unidos** de próxima aparición. Acompañamos estas imágenes con una entrevista con **Juan Montes**, uno de los artífices del proyecto **FINAL FANTASY VII** en castellano, y también os mostraros un avance de dos nuevas joyas de la programación de **Square** de reciente aparición en **Japón** y que llegarán a **EE.UU.** a primeros de 1998.



JUAN MONTES (DIR. GEN. DE DESARROLLO DE SOFTWARE DE SCEE)



¿Cuánto tiempo aproximado va a durar la localización y traducción de los textos del juego? ¿Quién va a traducir el juego?

■ El proyecto de localizar y traducir los textos al español va a durar unos tres meses. Este proceso incluye:

1.- Finalizar la traducción del japonés al inglés.

2.- Traducir una versión inicial del inglés al español y probar las herramientas y el proceso de incluir texto en **FINAL FANTASY VII**.

3.- Producir una versión en PAL y en español y probar la calidad de la versión y los textos.

4.- Reportar problemas a **Square** en **Japón** para hacer los cambios necesarios.

5.- Hacer la versión final del juego y comprobar que no haya problemas.

Este trabajo se va a hacer en colaboración con una empresa de traducciones llamada **SDL**. **SCEE** está encargada del proyecto y de hacer las pruebas. **Square** también hace pruebas, además de hacer los cambios y ensamblar las versiones con textos producidos por **SDL**.

¿A cuántos idiomas se va a traducir FINAL FANTASY VII?

■ Inglés, alemán y español nada más.

¿Cuántas unidades se tiene previsto vender de FFVII en Europa y Estados Unidos teniendo en cuenta que en Japón se han vendido más de 3.200.000 copias del juego?

■ En **Europa** estamos pensando que **FFVII** puede alcanzar alrededor del medio millón de unidades, y quizá más. Todo depende en cómo el producto puede cultivar un nuevo mercado para *RPG's*.

¿Se van a traducir otros juegos de Square en un futuro próximo, como FINAL FANTASY TACTICS, SAGA FRONTIER, FRONT MISSION ALTERNATIVE o PARASITE EVE?

■ De momento estamos evaluando el potencial de ventas de otros juegos de **Square**, y también si es esencial el traducirlos para poder jugarlos bien. Tomaremos la decisión de un juego a otro. Por ejemplo, juegos como BUSHIDO BLADE normalmente no necesitan mucha explicación para jugarlos.

¿Han censurado algunas secuencias del original FFVII japonés? ¿Hay alguna modificación exclusiva para la versión PAL?

■ No se ha censurado nada. La versión europea va a ser igual que el original japonés.

¿Se tiene pensado desarrollar algún juego de rol en SCEE?

■ **SCEE** no tiene la experiencia necesaria para hacer juegos de este tipo, a nosostros de momento nos gusta más trabajar en la producción de juegos deportivos y de acción. Yo creo que es muy difícil competir con los *RPG* japoneses.

¿Cuántos programadores de Square se han dedicado a crear esta obra maestra? ¿Cuánto tiempo han tardado?

■ El equipo de producción de **FINAL FANTASY VII** ha consistido en más de 100 personas. Esto incluye programadores, artistas gráficos, sonido y música, dirección y producción. El proyecto ha durado alrededor de dos años. Además de este grupo de pruebas, el equipo de *game testers* consta de 120 personas.

¿Serán distribuidos en Europa BUSHIDO BLADE y TOBAL 2?

■ BUSHIDO BLADE va a salir en **Europa** este año. De momento no hay planes para TOBAL 2.

Aunque sean 3 CD's, ¿se va a tratar de ajustar el precio? ¿Cuál será aproximadamente?

■ Este detalle será una de las grandes sorpresas, ya que, según **M. Jesús López**, nunca sobrepasará las 10.000 pts.

¿Se tiene pensado publicar alguna guía del juego? ¿En el pack del juego se va a incluir algo de este tipo?

■ Posiblemente, pero no a la misma vez y junto al juego.

¿Qué previsiones de ventas para FFVII en España?

■ Esperamos que venda miles y miles de unidades.

¿Cuál es tu opinión personal sobre FFVII y qué piensas que tiene este juego que otros no han logrado alcanzar?

■ Yo creo que **FFVII** es la producción con más calidad y más compleja hasta la fecha del mundo del videojuego. Esto promociona la industria a un nivel más alto y la pone a un nivel similar al de la producción de películas de animación.

¿Crees que puede ser un handicap el hecho de que no estemos acostumbrados a recibir este tipo de juegos, o, por el contrario, piensas que al estar traducido y tener la calidad que atesora puede ser el inicio de una larga tradición de juegos RPG?

■ En **Europa** los usuarios no han experimentado buenos *RPG´s*, por eso no hay tradición de ventas muy altas. **FFVII** es la mejor piedra de toque para ver cómo de grande puede ser este mercado. Ya veremos, puesto que los usuarios van a votar con sus compras.

II EN CASTELLANO

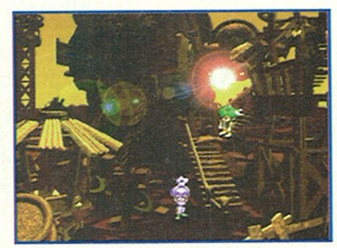


Además del lanzamiento de FINAL FANTASY VII en Estados Unidos y Europa, es muy posible que lleguen hasta nosotros, a principios del próximo año, otras dos obras maestras de la todopoderosa Square: FINAL FANTASY TACTICS y SAGA FRONTIER. Hasta que llegue ese momento solemne, aquí tenéis un pequeño anticipo de los nuevos *RPG* de Squaresoft recién estrenados en tierras japonesas.

PROXIMOS LANZAMIENTOS DE SQUARE

SAGA FRONTIER









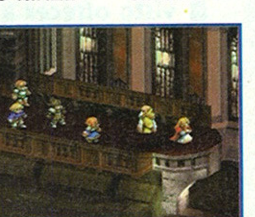
Y si reciente ha sido la aparición de FINAL FANTASY TACTICS en **Japón**, mucho más cercano en el tiempo es el debut de SAGA FRONTIER, el séptimo capítulo (si contamos los tres de ***Game Boy*** que aparecieron en **Estados Unidos** como FINAL FANTASY LEGEND y los tres ROMANCING SAGA de ***Super Famicom***) de una de las sagas más queridas en su país de origen por la absoluta libertad a la hora de afrontar la aventura. En esta primera entrega de 32 *bits* podremos elegir entre siete personajes (Red, Blue, Coon...) para comenzar nuestro devenir por el *Free Scenario System* que gestiona el desarrollo del juego. Los gráficos son similares a **FFVII**, con decorados bellamente renderizados y con la inclusión de personajes también renderizados (no poligonales como en **FFVII**) que recuerdan, salvando las distancias técnicas, a las últimas producciones de **Square** para ***Super Famicom*** (TREASURE HUNTER G y RUDRA'S TREASURE). La libertad del jugador para explorar el escenario de SAGA FRONTIER es casi total, y en un primer contacto nos sentiremos abrumados por la cantidad de variantes existentes en su desarrollo.

Pronto más noticias sobre la última diablura de **Square**.

FINAL FANTASY TACTICS

El pasado 20 de Junio apareció en tierras japonesas y desde entonces no ha abandonado los primeros puestos de las listas de éxitos. El director y guionista de *Quest* (responsable de TACTICS OGRE y OGRE BATTLE) **Yasumi Matsuno**, **Hironobu Sakaguchi** (vicepresidente de **Square** y productor de la saga FINAL FANTASY) y el creador del sistema de batallas *Active Battle System*, **Hironobu Itoh**, han unido sus fuerzas para llevar a cabo este proyecto que ha visto cambiar su fecha de lanzamiento hasta en tres ocasiones. Los escenarios son en perspectiva isométrica y podremos rotarlos a nuestro antojo como en VANDAL HEARTS para posicionar óptimamente a nuestros personajes. Se ha incluido el factor tiempo en las batallas (*Change Time Battle*) para dotar al juego de un mayor realismo y obligar al jugador a resucitar a los personajes derrotados en un tiempo determinado. Otros detalles del buen hacer de **Square** son la sorprendente *intro*, la fastuosa banda sonora de corte clásico, y un *engine 3D* que representa y rota los escenarios con una calidad envidiable. Ahora sólo falta que nos confirmen la traducción al castellano, o en inglés en su defecto, de este gran juego.













ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

CROC

Producido por los británicos **Argonaut Software** bajo el sello de **Fox Interactive**, **CROC: LEGEND OF THE GOBBOS** es un espectacular juego de plataformas en la línea de SUPER MARIO 64, en el que acompañaremos a un simpático cocodrilo a través de 50 fases diferentes con más de 200 subniveles. El contundente *engine 3D* del juego, unido al inteligente uso de *Gouraud Shading* y los efectos de luz hacen de este juego uno de los mayores eventos visuales que se han producido para máquinas de 32 *bits*. Disponible a partir de Septiembre en ***Saturn*** y ***PlayStation***, **CROC** es sin lugar a dudas uno de los títulos más prometedores del año.



LA NUEVA GENER

Si hay algo que distingue a **Electronic Arts** del resto de compañías es la profusión de de simuladores deportivos de todo tipo que ha lanzado al mercado. Sin embargo, además de la continuación de sus sagas más célebres, la gente de **EA** también tiene previsto ofrecer a su legión de usuarios un montón de nuevas propuestas que a buen seguro recibiran una calurosa acogida. Tanto en su faceta de desarrolladores de *software* (MOTORACER, NUCLEAR STRIKE) como de distribuidores (CROC, TEST DRIVE 4), la oferta es más que tentadora, como ya se pu-



COCHES





ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

PRESENTAMOS LOS FUTUROS LANZAMIENTOS DE ELECTRONIC ARTS PARA EL ULTIMO CUARTO DE AÑO

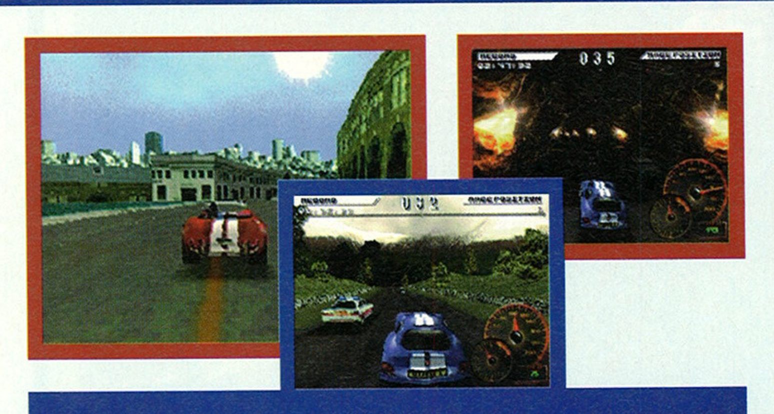
ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS



ACION DE E. ARTS

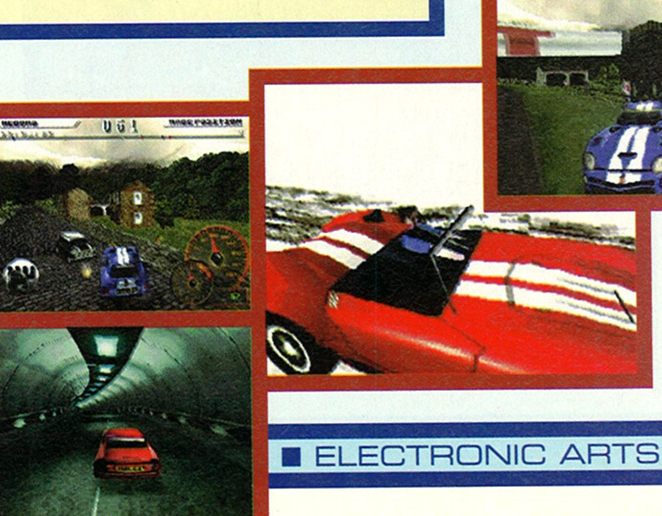
do demostrar en el pasado **E3** de **Atlanta** con la presentación de algunos de ellos. Junto a THE LOST WORLD, ALIENS Vs. PREDATOR: BIOWARFACE AT PANDORA BASE y FIFA 98, los cuatro juegos que os presentamos a continuación componen lo más florido del catálogo de la compañía americana para la presente temporada, e irán llegando al mercado europeo en el transcurso de año. Ya que todos estos títulos son versiones *beta* (y en algunos casos *alpha*), el resultado final del producto será muy superior a lo que véis en imagen

NEMESIS

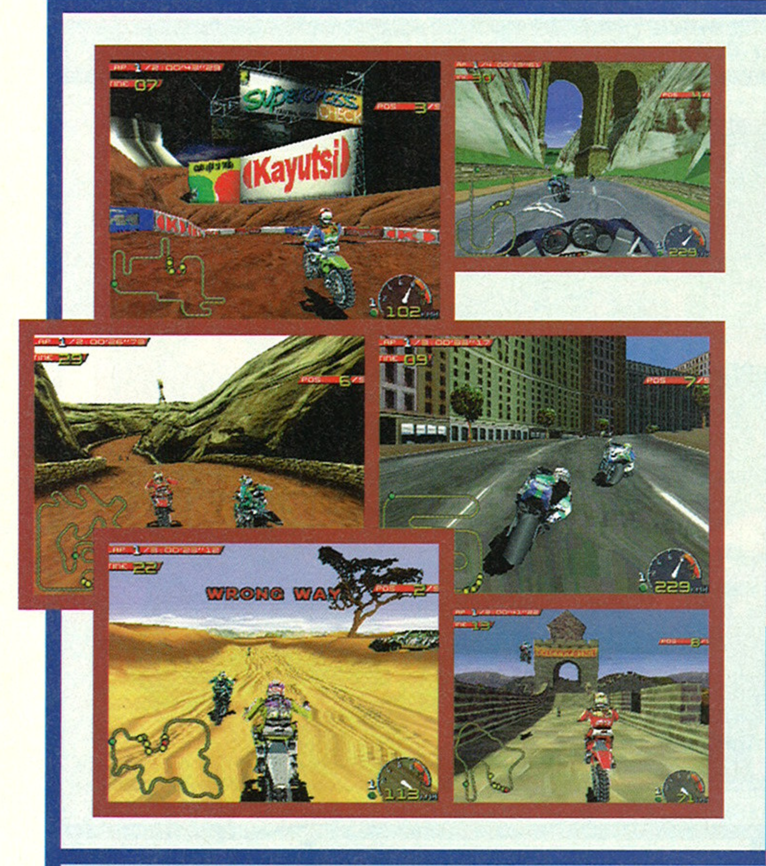


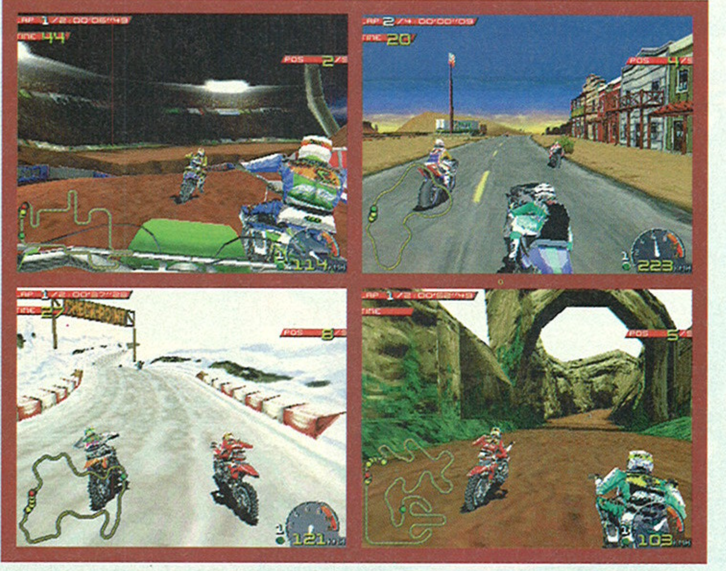
La leyenda **TEST DRIVE** continúa de la mano de **Accolade** en esta cuarta entrega programada por **Pitbull Syndicate Ltd**. Aunque la versión de que disponemos es simplemente un boceto (únicamente se puede seleccionar uno de los siete coches y un circuito), lo visto supera ampliamente no sólo a NEED FOR SPEED 2, sino a la mayoría de los arcades de conducción de ***PlayStation***. Aunque sólo sea por el gráfico del coche, que es la bomba, estamos ante un exitazo seguro.

TEST DRIVE 4



ELEC ... ■ ELECTRONIC ARTS





Los franceses **Delphine Software** firman este espectacular arcade de conducción en el que se combinan motos de trial y carretera. Con unos gráficos de caerse de espaldas, **MOTORACER** hace pleno uso del flamante *pad* analógico de ***PSX*** entre una multitud de opciones. Anunciado desde hace tiempo, su lanzamiento es inminente.

ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC AR

MOTORACER





La propia **EA** ultima los últimos detalles de la nueva entrega de la familia **STRIKE** para ***PSX***, en la que se podrá pilotar hasta diez vehículos diferentes (desde Harriers hasta tanques). Con escenarios «fotorealistas», y una animación un 25% más suave que la vista en SOVIET STRIKE, **NUCLEAR STRIKE** hará las delicias de los fans de la saga.

ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC AR

NUCLEAR STRIKE



A pesar del lamentable retraso en los planes de lanzamiento de RESIDENT EVIL 2, los amantes del *Survival Horror* de **Capcom** no van a tener motivo de queja este año. Por un lado, los usuarios de ***PSX*** podrán disfrutar en breve de RESIDENT EVIL: DIRECTOR´S CUT, mientras los de ***Saturn*** esperan impacientes los últimos retoques de la esperada adaptación del RESIDENT original. Por ahora sólo hemos tenido acceso a un *beta* bastante inacabada de éste último, pero teniendo en cuenta lo visto hasta el momento, los poseedores de ***Saturn*** pueden estar tranquilos. **RESIDENT EVIL** es tan bueno como cabía esperar, y mucho más. Es cierto que el aspecto gráfico se resiente bastante con respecto al original de ***PlayStation*** (en especial el tosco diseño de los protagonistas, así como la sustitución de los efectos de transparencias por tramas cutres), pero en líneas generales la conversión es bastante buena, en especial si finalmente se incluyen todas las mejoras que promete **Capcom**. La más llamativa de éstas es la incorporación de un nuevo modo de juego, *Fighting Colosseum,* que aparece al finalizar el juego. Aquí el jugador es transportado a un recinto especial en el que

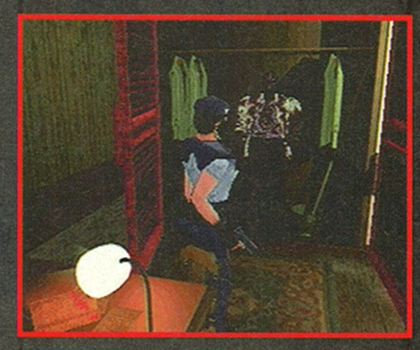


RESIDENT EVIL

SEGA SATURN











Otro que *canta* lo suyo en ***Saturn*** es el armario del zombie, que tiene escrito por fuera «que muerdo, madre».

SATURN





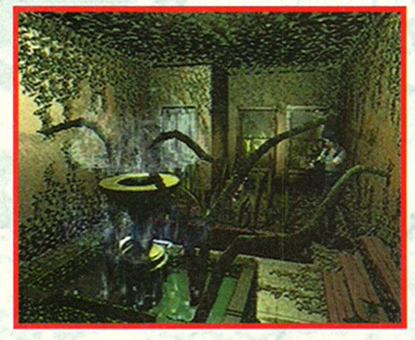
PSX

LAS ESPERADAS DIFERENCIAS

Aunque se mantiene un excelente nivel gráfico, la versión ***Saturn*** presenta ligeras inferioridades respecto a ***PSX***. Los personajes son más toscos y se han sustituido todas las transparencias por tramas.

SATURN





PSX





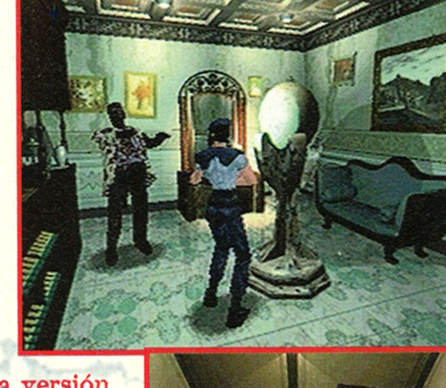






deberá luchar con distintos enemigos a través de 15 niveles, usando para ello un número limitado de armas. Otra novedad exclusiva para la máquina de **Sega** es la incorporación de dos *Tyrants* (en ***PlayStation*** sólo había uno) con la fase del laboratorio totalmente rediseñada. Por último se ha añadido un nuevo enemigo final, mucho más bestia que el *Tyrant* original, del que se desconoce todavía su apariencia. Dado que la *beta* de **RESIDENT EVIL** se cuelga mucho antes de que aparezcan estas novedades, habrá que confiar en que todas ellas aparecerán en el producto terminado, que según todos los indicios vería la luz en nuestro país en el mes de Septiembre. Por suerte, todo lo visto antes del fatal cuelgue ofrece una visión bastante aproximada del juego, que en líneas generales es bastante bueno. Impacta la calidad de las secuencias de vídeo (uno de los puntos débiles de ***Saturn***), nítidas y a toda pantalla. Llama la atención el nuevo diseño de los *zombies*, el hecho

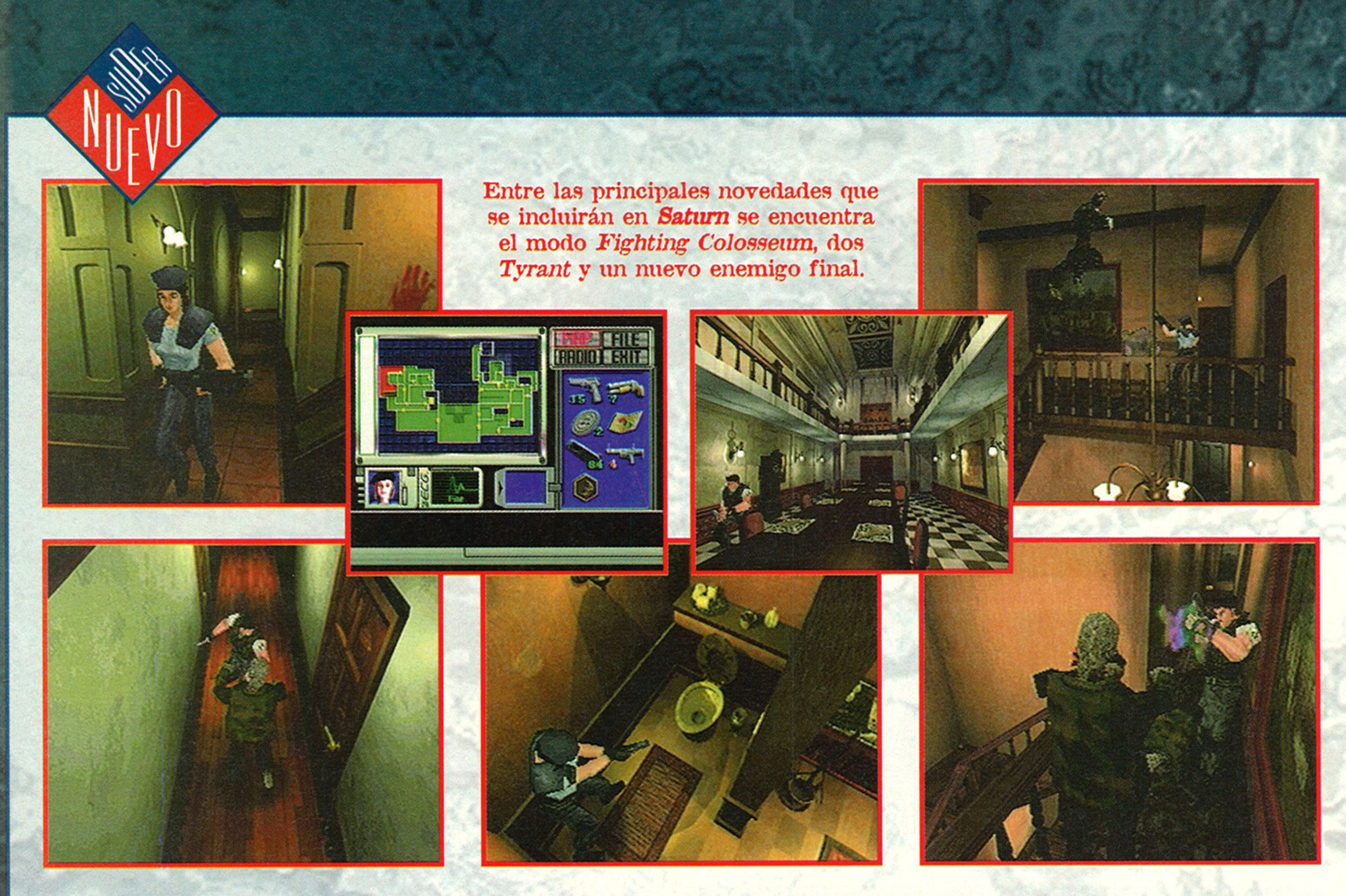






Aunque la versión ***Saturn*** de que disponemos es idéntica a la de ***PSX***, **Capcom** asegura que la versión final tendrá jugosas diferencias.





Entre las principales novedades que se incluirán en ***Saturn*** se encuentra el modo *Fighting Colosseum*, dos *Tyrant* y un nuevo enemigo final.





de que no se haya censurado la secuencia del *zombie* trinchacuellos (hablamos claro está de la entrega japonesa, en Occidente habrá que esperar que sucede) y muchos pequeños detalles más de los que daremos buena cuenta en la *review* cuando podamos echarle el guante al producto acabado. Por lo demás el desarrollo y la trama del juego permanecen inalterables de una a otra versión. Al igual que en ***PlayStation***, podremos elegir entre Chris y Jill con el objetivo de escapar de la siniestra mansión situada en *Racoon Forest*. En ella encontraremos *zombies*, perruznos del mas allá, una serpiente de tamaño familiar y los siempre encantadores y ágiles *Hunters*. Si posees una ***Saturn*** prepárate para experimentar a partir de Septiembre las terroríficas sensaciones a las que se enfrentaron el pasado año los usuarios de ***PlayStation***. Ahora podrás comprender por qué **RESIDENT EVIL** ha revolucionado el mundo de los videojuegos, iniciando una oleada de títulos basados en el terror que llega a sus cotas más altas en títulos como CLOCK TOWER 2. Un infierno de sangre que esconde el más temible secreto en la profundidad de un laboratorio, cuyas puertas quedarán abiertas para los usuarios **Sega** justo cuando las noches empiezan a hacerse más largas y frías. No hay duda, será un otoño terrorífico.

NEMESIS

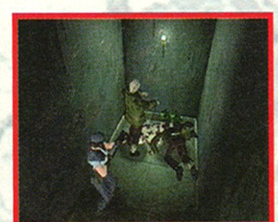
ZOMBIE



La truculenta secuencia del zombie tronchanucas (censurada en Occidente) permanece intacta en ***Saturn***. Al menos por ahora.







100 MASCOTAS CHIP-CHIP BUSCAN DUEÑO



Bizak y SUPERJUEGOS te ofrecen la posibilidad de ganar una de las 100 mascotas virtuales CHIP-CHIP, participando en este sencillo concurso. Para entrar en el sorteo, sólo tendrás que contestar bien a estas preguntas:

1. ¿Se puede bautizar a nuestra mascota CHIP-CHIP?.
- **a)** Sí, con un nombre que no supere las diez letras.
- **b)** No, no se le puede dar nombre.
- **c)** Sí, pero siempre en inglés.

2. ¿Qué actividades deberéis realizar para cuidar vuestro CHIP-CHIP?.
- **a)** Alimentarle, jugar, limpiarlo, curarle, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz para que duerma.
- **b)** Alimentarle, jugar, ponerle un collar antiparasitario, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz y la radio para que duerma.
- **c)** Cantarle una nana para que duerma, alimentarle, curarle y jugar con él.

3. ¿ Cuanto tiempo puede vivir una mascota CHIP-CHIP bien cuidada?.
- **a)** 15 días si hace buen tiempo.
- **b)** Un mes, ni un segundo más ni un segundo menos.
- **c)** Depende. Varios meses si nuestros cuidados son realmente buenos.

4. Cuando termina la vida de nuestra mascota, ¿nace alguna más?
- **a)** Nacen una o dos más.
- **b)** Siempre nace una nueva mascota.
- **c)** Si lo has hecho muy mal puede que no nazca ninguna más.

Recorta por la línea de puntos y envía el cupón antes del 1/9/1997 a: EDICIONES REUNIDAS S.A., SUPERJUEGOS, O'donnell 12, Madrid 28009.

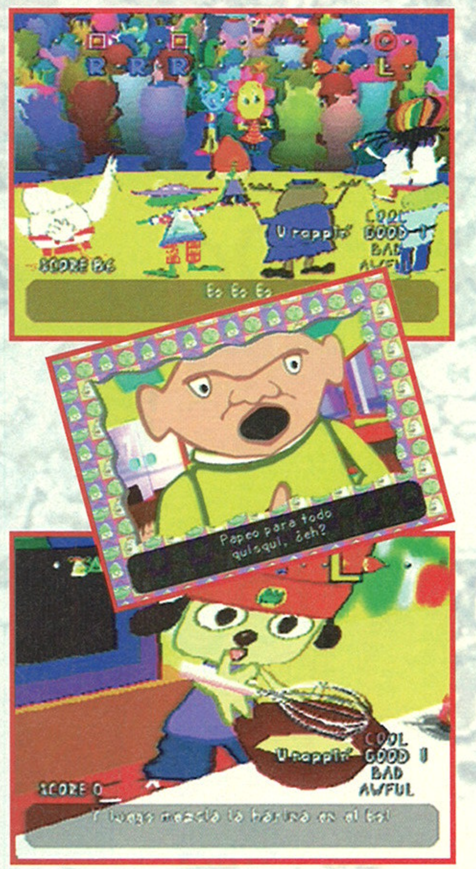
Nombre ....
Apellidos...
Dirección ....
Población...
Provincia .... **C.P.**.....................
Teléfono ....

Rodea con un círculo las respuestas correctas

1.	**a**	**b**	**c**
2.	**a**	**b**	**c**
3.	**a**	**b**	**c**
4.	**a**	**b**	**c**



Los gráficos y la música de PARAPPA son una auténtica pasada



PARAPPA THE RAPPER

PlayStation



MENU

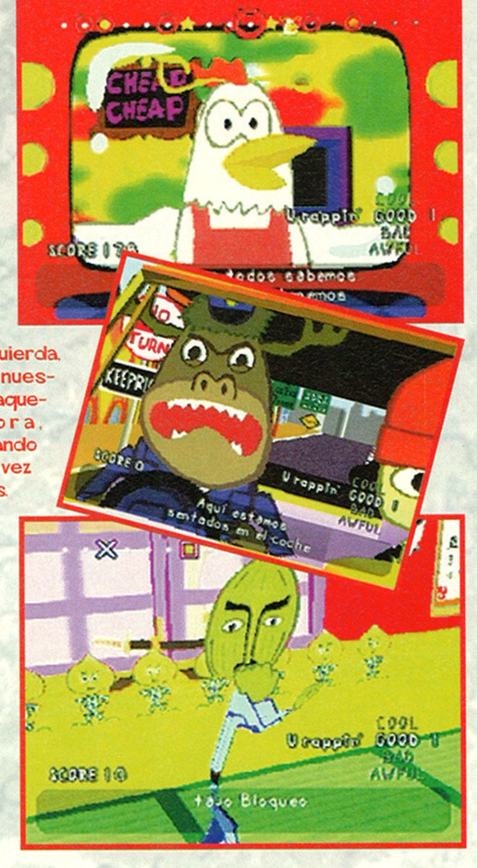
La soberbia traducción al castellano de las canciones y los diálogos del juego es, sin lugar a dudas, uno de los puntos fuertes

de la versión PAL de PARAPPA THE RAPPER, que llegará aquí en el mes de Septiembre. Ojala cunda el ejemplo entre otras compañías.

Distinto a todo lo visto o jugado, **PARAPPA THE RAPPER**, la sensación japonesa del año, está a punto de desembarcar en el viejo continente de la mano de **Sony Computer Entertainment.** No es un juego de plataformas, ni de lucha, ni siquiera una videoaventura. Lo que los americanos han bautizado como *3D Rhythm Action Game* es un simulador de rap. Una adictiva variante del clásico «Simon dice» en el que junto al héroe de la historia, PaRappa, rapearemos codo con codo con seres tan desconcertantes como el maestro en artes marciales Cebollino o un sapo rastafari, dueño de un puesto callejero. Producto de la delirante imaginación de **Rodney Alan Greenblat** (célebre artista e ilustrador con obras expuestas en galerías de todo el mundo) y la inspiración musical de **Masaya Matsuura, PARAPPA THE RAPPER** es uno de los mayores impactos visuales y sonoros que ha producido hasta el momento la industria del videojuego. Combinando un entorno poligonal con personajes en dos dimensiones, (que al igual que monigotes de papel giran y se retuercen con cada movimiento), **SCE** revoluciona el concepto gráfico para dar forma a uno de los títulos más adictivos que han pasado por esta redacción. La







A la izquierda, Belén, nuestra maquetadora, gritando una vez más.

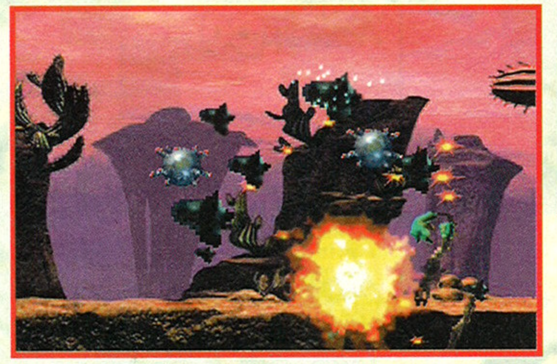


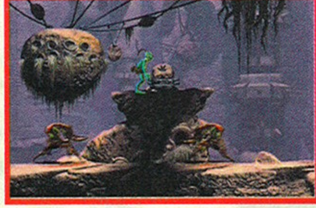
mecánica de **PARAPPA THE RAPPER** es bien sencilla: la máquina se marca un rap y nosotros, mediante una secuencia de botones, deberemos repetirlo sin perder el ritmo. De lo contrario, la música irá *in crescendo*, hasta que finalmente nos eliminen por «mantas». Y es que en la tierra de PaRappa el rap es esencial para afrontar las tareas más inverosímiles, desde sacarse el carnet de conducir hasta hacer cola en el w.c. de una gasolinera. En el aspecto musical **PARAPPA** es impagable, con estilos que van desde el *hip-hop* hasta el *reggae*, y aunque las canciones permanecen cantadas en inglés (gracias a Dios) los textos han sido traducidos a 5 idiomas, entre ellos el castellano. Este último obra de un traductor de lo más castizo, que no se ha cortado un pelo a la hora de incluir términos como «patatas bravas» o «pibita», asegurando las carcajadas con cada nuevo diálogo. Con todo esto a su favor, no es extraño que **PARAPPA** haya sido un fenomeno en su país de origen. Aquí se va a comer vivo el mercado de *PSX*. Si no me creéis, esperad a Septiembre.

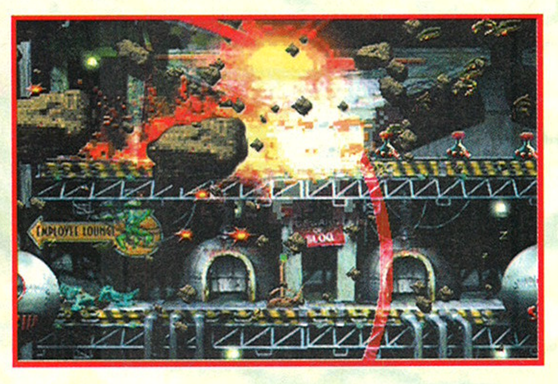
NEMESIS





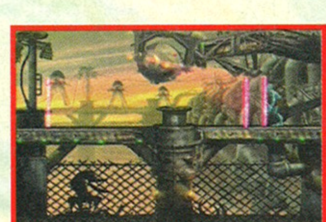


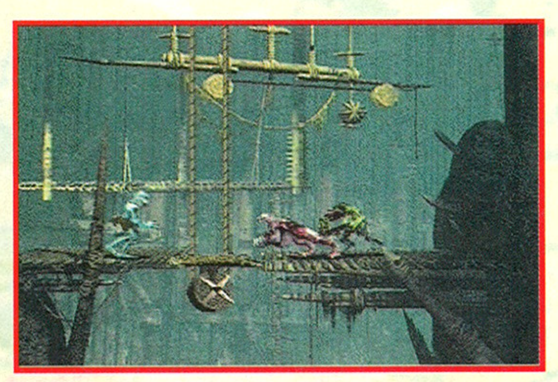




Activar trampas, desconectar electrodos, rescatar compañeros, desactivar bombas, eliminar enemigos... Las posibilidades de juego son tremendas.







ABE´S ODDYSEE





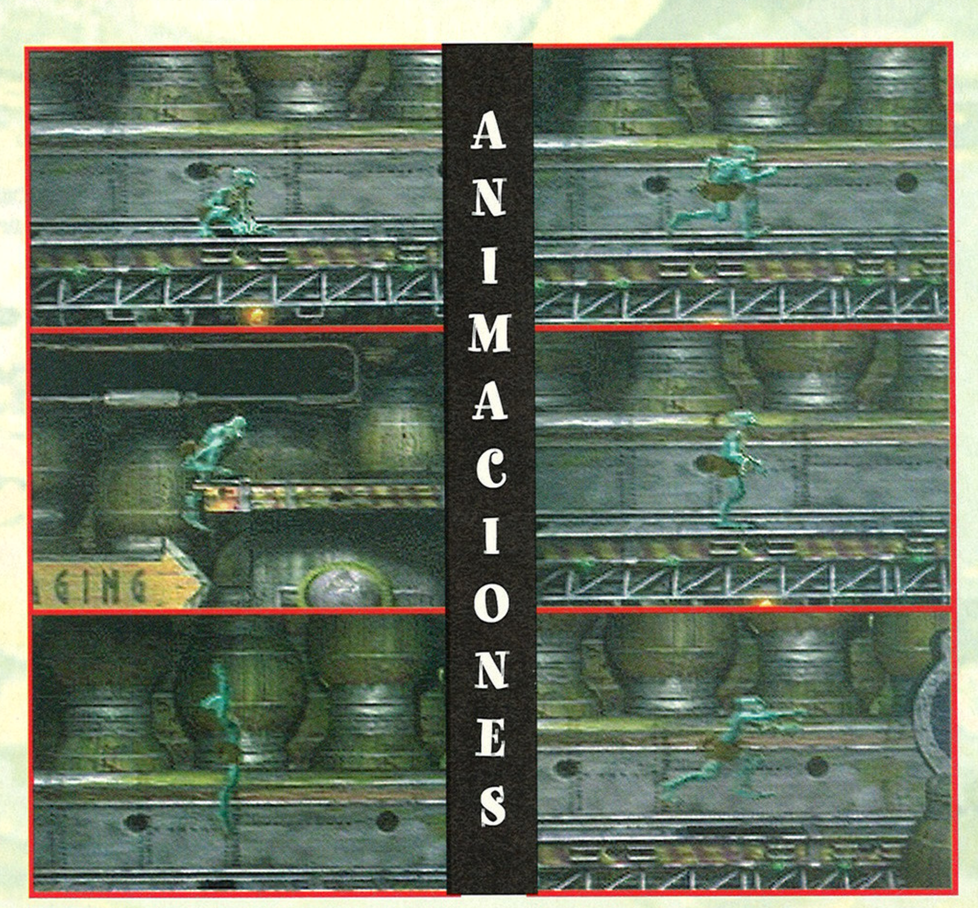


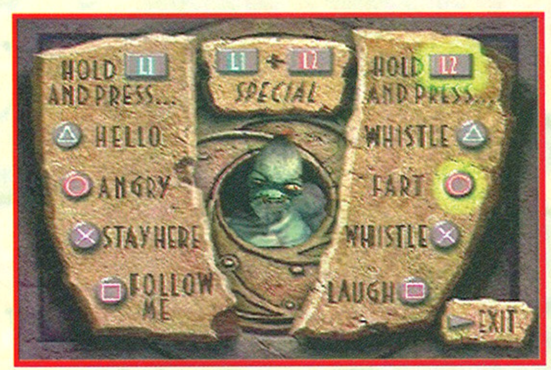
Atentos a **ABE´S ODDYSEE**, un juego al que fuimos a conocer a **Londres** invitados por **New Software Center**, distribuidora en **España** de los productos **GTI**. Si veis las pantallas seguramente que ninguno de vosotros verá en este juego nada del otro mundo. Es más, la oscuridad de ellas y la aparente inactividad os puede incluso llevar a pensar que estamos ante una de esas aventuras sórdidas que últimamente son tan frecuentes en ***PSX***. Pues nada de eso. Si tomáis la mecánica de juego de FLASHBACK, la tensión ambiental y la inteligencia de ANOTHER WORLD y la calidad de animaciones de PRINCE OF PERSIA, lo metéis en un CD y lo aderezáis con uno de los argumentos más atractivos e imaginativos de los últimos tiempos unido a tecnología más vanguardista, el resultado es **ABE´S ODDYSEE**. Un título que os hará pensar, reir, emocionaros, desesperaros e incluso soñar gracias a la perfecta armonía entre todos los elementos que conforman el juego. Puede parecer que nuestras palabras responden al encanto que despierta un título que bebe de clásicos incunables y que disfruta de los recursos tecnológicos contemporáneos. No es sólo eso, la epopeya de Abe es uno de los juegos más sorprendentes que jamás ha pasado delante de mi retina, pero que necesita ser contemplado *in situ* para poder apreciar su calidad en su justa magnitud.

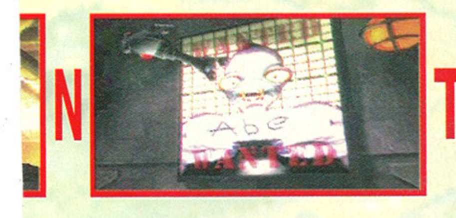


THE SCOPE









N

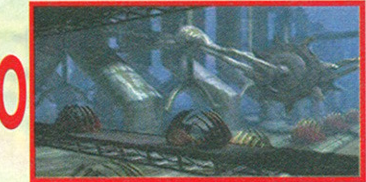
T

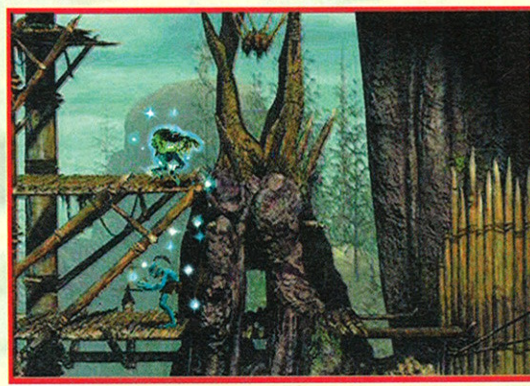


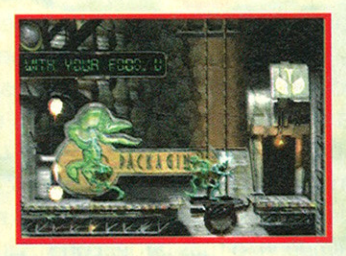
R



O

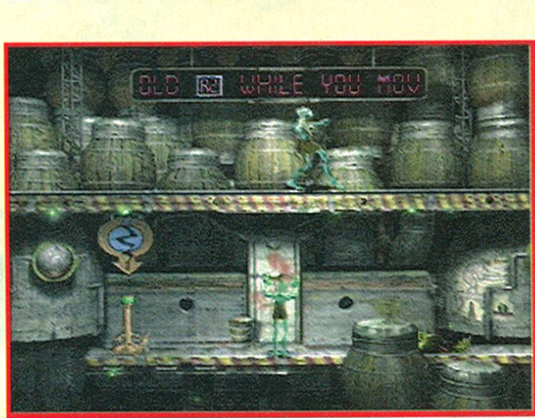


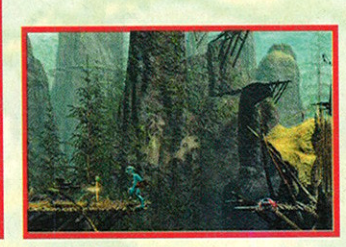






Multitud de fases, unas de ellas interiores otras exteriores, todas con diferentes objetivos y estructura hacen de ABE´S ODDYSEE uno de los juegos más recomendables del año.



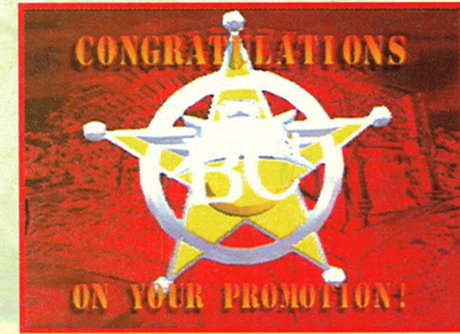








MEDALLAS



Dependiendo del porcentaje de la misión que se complete (y los secretos que encontremos), se nos adjudicará un tipo u otro de medalla.

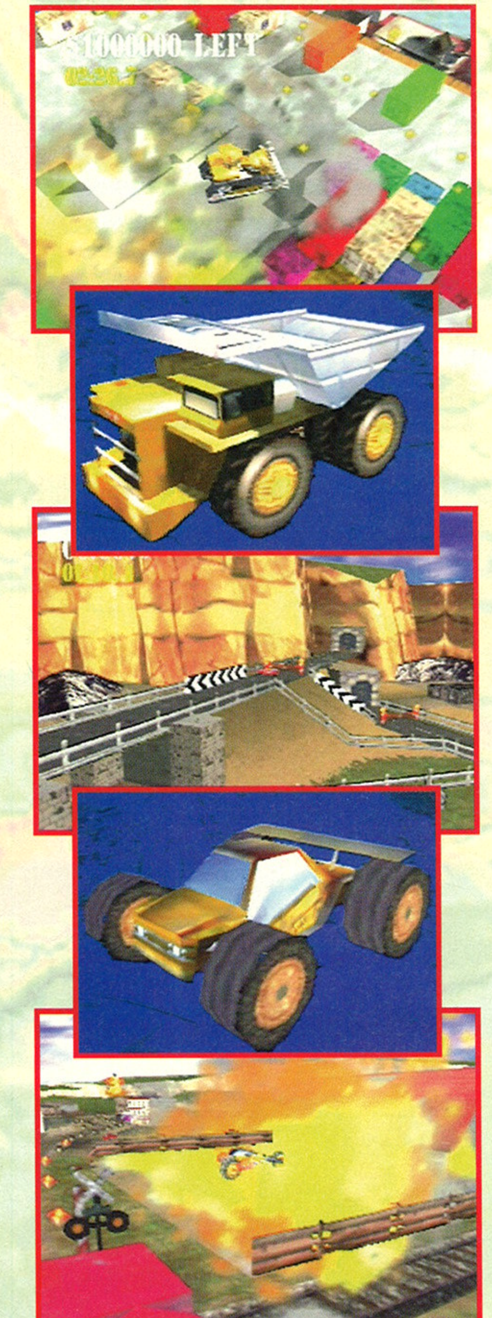
¡COMPLETADOS!

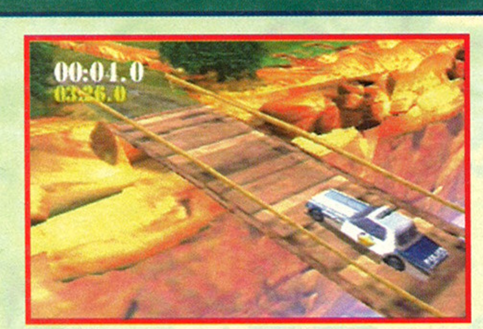


BLAST CORPS

La compañía británica de los hermanos **Stamper**, actual mano derecha de la todopoderosa **Nintendo**, ha hecho honor a su nombre creando un juego que podríamos calificar como «raro». Y es que **BLAST CORPS** puede parecer en un primer momento un descontrol de polígonos y explosiones sin aparente sentido, lo que no acabará resultando del todo cierto. Unas cuantas partidas ayudarán a comprender el curioso sistema de juego que las mentes británicas han ideado, sistema de juego que, por otro lado, se resume a un único, sencillo y escueto concepto: destrucción.

Eso sí, por una vez y sin que sirva de precedente, la destrucción no vendrá acompañada de sangre y muertes innecesarias (ya sabemos como son los británicos). El caso es que hasta ahora ninguno de los juegos de la compañía había traspasado con tanta contundencia el umbral de la violencia. Desde los tiempos en que eran los reyes del *Filmation*, o más tarde, con sus incur-

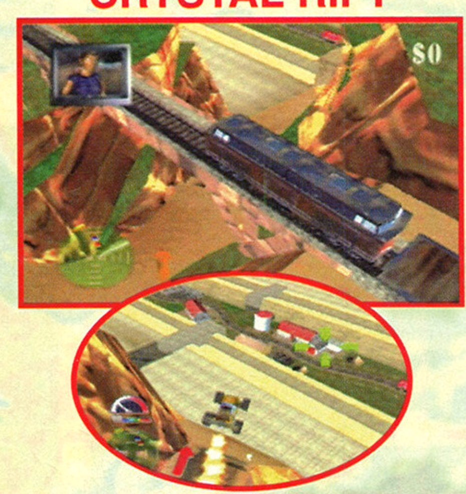




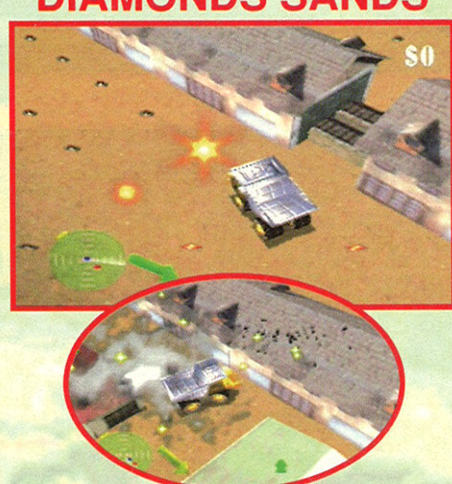
ANGEL CITY



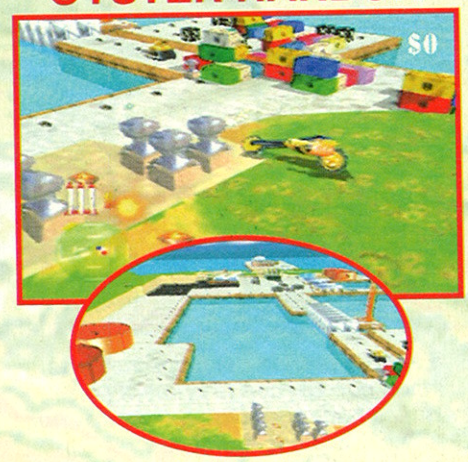
CRYSTAL RIFT



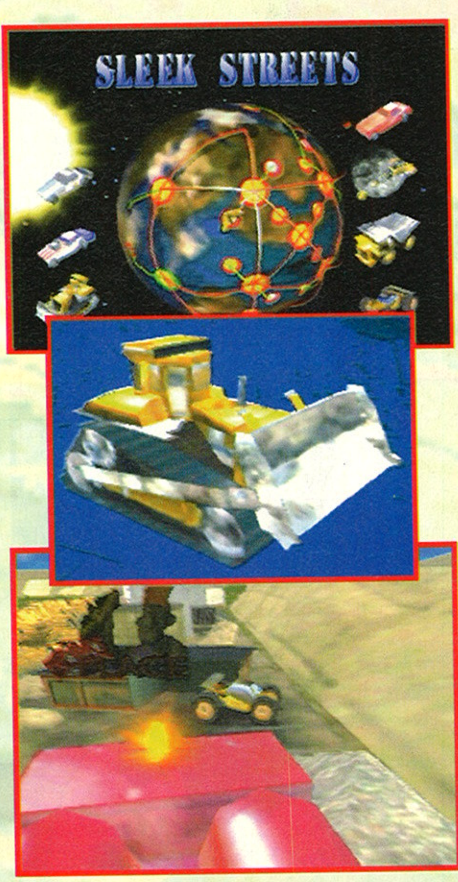
DIAMONDS SANDS







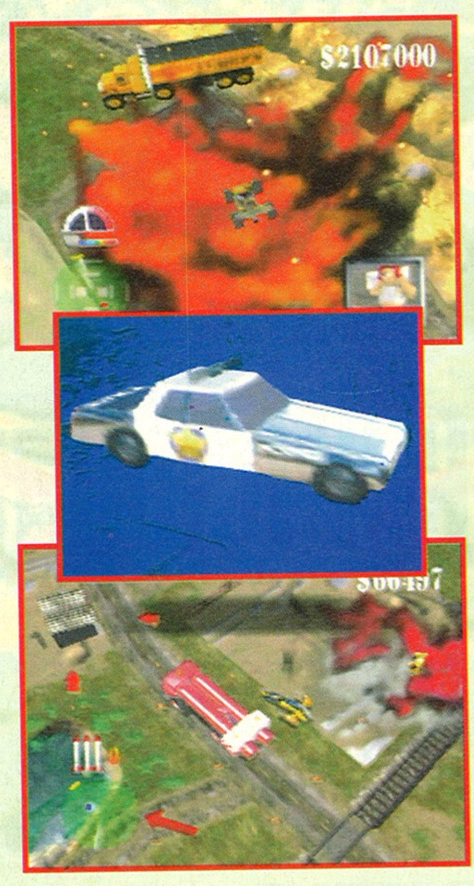


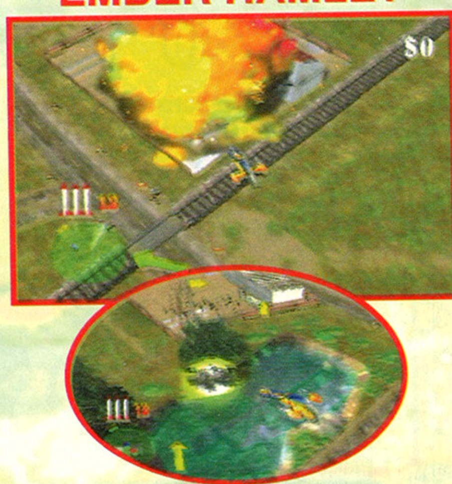


siones en el mundo de **NES**, hasta llegar a sus casi repelentemente éticos DKC (en lo que todo era casi de cuento de hadas), nunca, que sepamos, optaron por un sistema de juego tan radical. Y quizá ese cambio sea el culpable de que algunos de los muchos seguidores de la compañía se hayan visto decepcionados. No os vamos a engañar, **BLAST CORPS** no es precisamente ese tipo juego que nada más verlo se asocia a **Rare**.

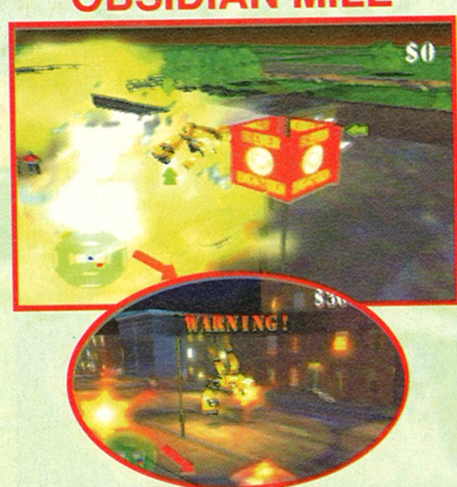
Con todo, **BLAST CORPS** es un juego que contará con decenas de fases en las que, como suele ser habitual, se esconden innumerables secretos, monedas, estrellas y, en general, todo aquello que permite que un juego se convierta en una auténtico éxito. De cualquier modo, es pronto para sacar impresiones correctas sobre este cartucho. Será mejor esperar a las próximas fechas para disfrutar de un juego que, a pesar de todo, cosechará muchos logros (en las revistas niponas y américanas ha ocupado infinidad de páginas). Tiempo al tiempo.

J. C. MAYERICK









SUPER NUEVO

El estilo gráfico del juego no tiene nada que ver con la primera parte. Aquí se han sustituido los sprites por dibujos animados.

DISCWORLD 2

SEGA SATURN

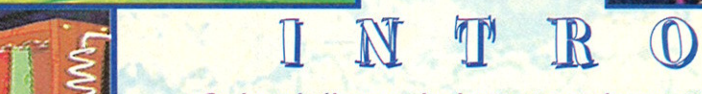




Los aventureros más expertos agradecerán sin duda este lanzamiento que **Psygnosis** trae a *Saturn*. **DISCWORLD 2** es la secuela de la divertida aventura que los usuarios españoles de *PSX* aún no han tenido la suerte de disfrutar. Esta será una ocasión histórica, la primera vez en que los poseedores de una 32 *bits* de **Sega** van a disfrutar de un título de la compañía del mochuelo sin

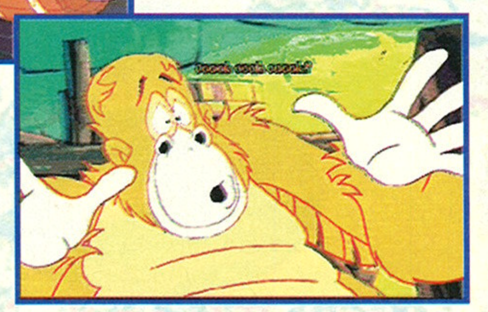


INTRO



¿Os imagináis que alguien matara a la muerte? Pues éste es el principal problema que tiene nuestro protagonista, resucitar a la muerte.







MUNDODISCO II
¿PRESUNTAMENTE DESAPARECIDO?

Copyright 1996 Perfect Entertainment Ltd

SATURN

PSYGNOSIS/PERFECT

CD ROM

REINO UNIDO

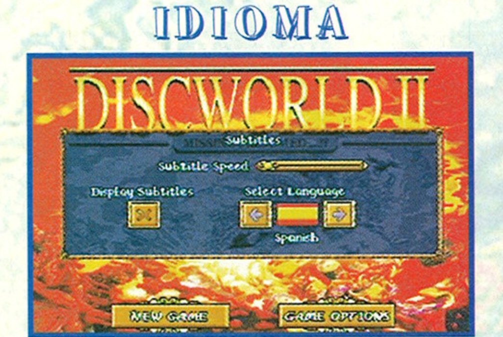
THAT'S DEATH





Después de la intro podremos deleitarnos con una simpática canción interpretada por Eric Idle, en la que un esqueleto y todos sus amigos nos contarán con todo detalle qué es esto de morirse, y todo ello de la manera más divertida posible. El título de la melodía es «That´s Death».

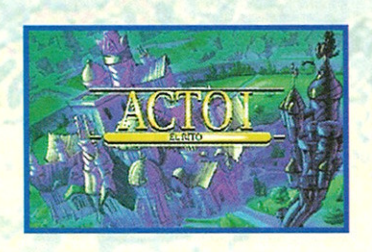
IDIOMA

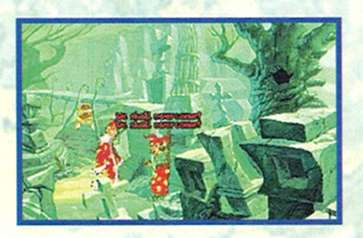


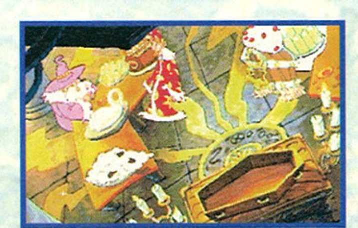




Sobre estas líneas vemos a Scope colgado del stand de Coconuts Japan en el E3. ¡Vaya manera de trabajar!



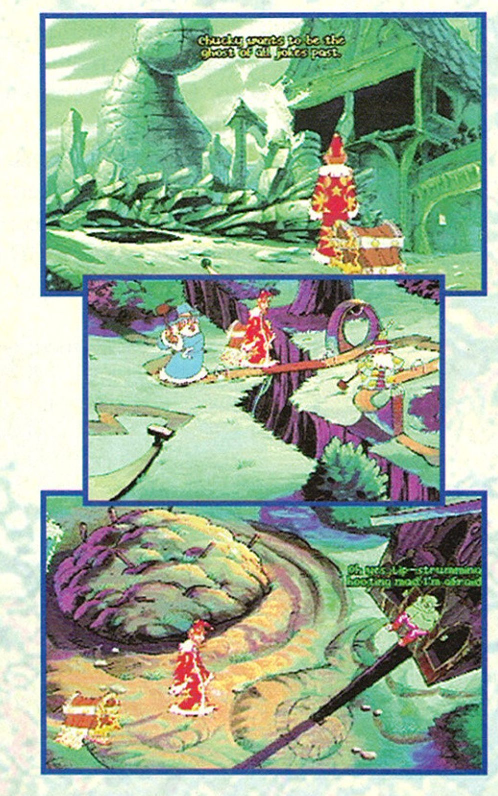






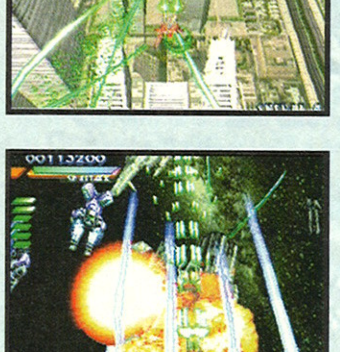
que los de *PlayStation* lo hayan visto antes. Este es un juego que sigue exactamente las pautas de la primera parte, aunque con excelentes novedades, y todas ellas buenas. Los diálogos siguen siendo tan delirantes como de costumbre, y buena parte de la culpa la tienen los actores encargados del doblaje, entre los que se encuentran voces tan insignes como la de **Eric Idle**, componente de los **Monty Python**. Con semejantes credenciales, lo que sí tenemos seguro es que estamos ante un juego divertido como el que más. Los gráficos también han mejorado sustancialmente, ya que los habituales *sprites* se han sustituido por dibujos animados, dando al compacto el aspecto de un *toon* interactivo. Los personajes que pululan por el juego son tan disparatados como curiosos, e incluso algunos resultarán desagradables, pero os aseguramos que no hay nada tan divertido como escuchar las penas de un vampiro jubilado o las canciones de una pajarraca mutante. Todo ello aderezado con brillantes músicas, incluyendo una desternillante canción titulada «That's Death». Resumiendo, todo un espectáculo. El objetivo del juego consiste en resucitar a la muerte, ya que la pobre ha sido víctima de un atentado terrorista. Si todo esto os parece delirante, esperad a ver más detalles de este gran juego, que tiene todo para convertirse en la mejor aventura gráfica para *Saturn*.

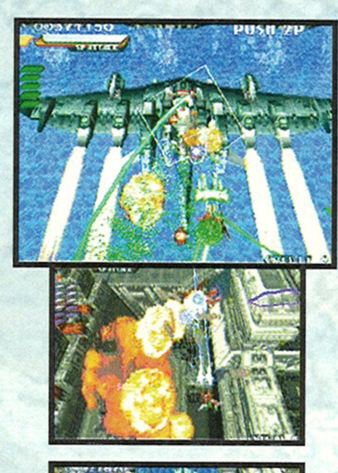
THE PUNISHER







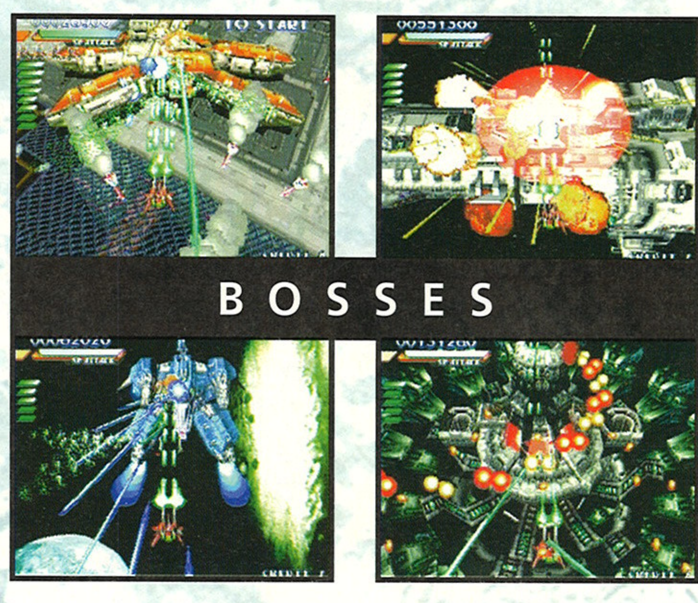












RAYSTORM

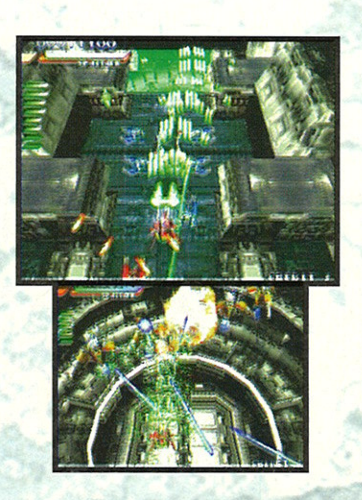


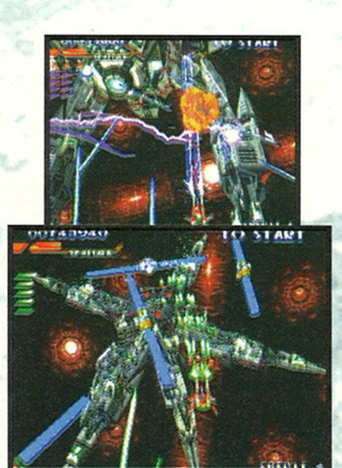
Hace algunos meses ya tuvisteis el placer de contemplar en JAPANMANIA las excelencias «tecnolúdicas» de **RAYSTORM** en su versión japonesa. Ahora es el momento de recordaros que el próximo mes verá la luz en **España** la versión PAL del genial *shoot'em-up* de **Taito** gracias a **SCE**. **RAYSTORM** es la segunda parte del popular RAY FORCE que fue versionado para ***Saturn*** bajo los nombres de LAYER SECTION y GALACTIC ATTACK. En esta ocasión se ha optado por un entorno vectorial de brillantes resultados en vez del clásico *scroll* vertical en 2D que tantas y tantas glorias ha proporcionado a este maltratado género. Entre sus sobresalientes cualidades podemos destacar sus ocho fases, los alucinantes *final bosses*, el potente armamento de nuestras naves, el magnífico *engine* 3D del juego y esa jugabilidad abrasiva de los grandes *shoot'em-up*. En la versión doméstica de **RAYSTORM** disfrutaremos de la versión original de los salones recreativos y de un modo especial con pequeños retoques gráficos, dos bandas sonoras a nuestra disposición y alguna curiosidad más.

THE ELF



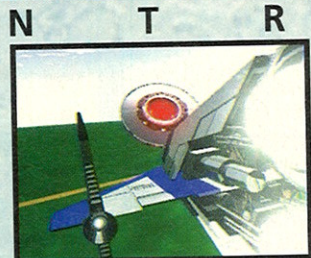






I N T R O

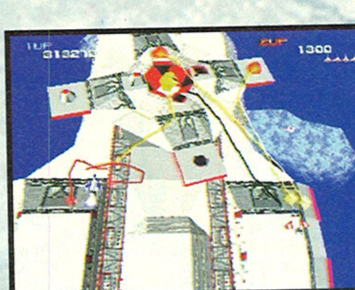








En el modo de dos jugadores simultáneos de XEVIOUS 3D tan sólo contaremos con tres créditos para completar el juego.



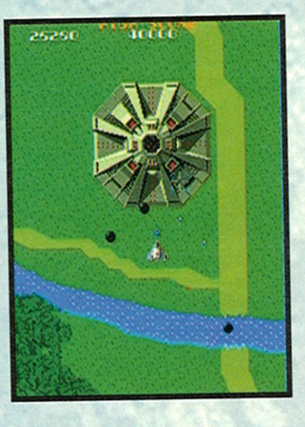
Namco sigue demostrando a los amantes del videojuego que a la hora de homenajear a sus títulos más clásicos y queridos sigue siendo única. Aquellos que no tuvimos suficiente con el mítico XEVIOUS incluido en la compilación del NAMCO MUSEUM VOL. 2, ahora podremos conseguir en un único CD un auténtico homenaje a la mítica creación de **Masanobu Endo** de principios de los 80. En **XEVIOUS 3DG**/+ encontraremos el primer XEVIOUS (el que todos conocemos y admiramos), SUPER XEVIOUS (similar al original pero con ligeras variaciones en la situación de los enemigos), XEVIOUS ARRANGEMENT (la versión mejorada de su recopilación de clásicos en recreativa de 1995) y la estrella del lote y auténtico motor de esta apetitosa colección: XEVIOUS 3D/G. Este homenaje tridimensional del mítico XEVIOUS, que visitó los salones recreativos el pasado año gobernado por el potente *hardware* de **PlayStation**, nos propone un inolvidable viaje poligonal en alta resolución repleto de emociones, siete fases de considerable longitud con sus enemigos finales, *intros* de gran calidad, perfecta jugabilidad y guiños constantes a los elementos, situaciones y enemigos de la saga que dan como resultado uno de los *shoot'em-up* más divertido jamás creado para una consola. Y si no lo creéis así, el mes que viene me encargaré de demostrarlo.

THE ELF

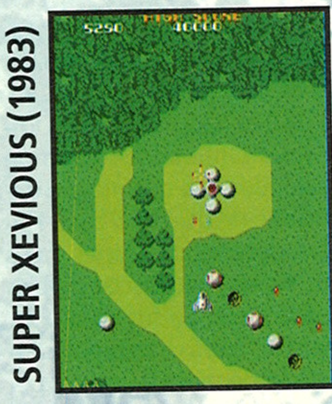
XEVIOUS 3D/G

PlayStation

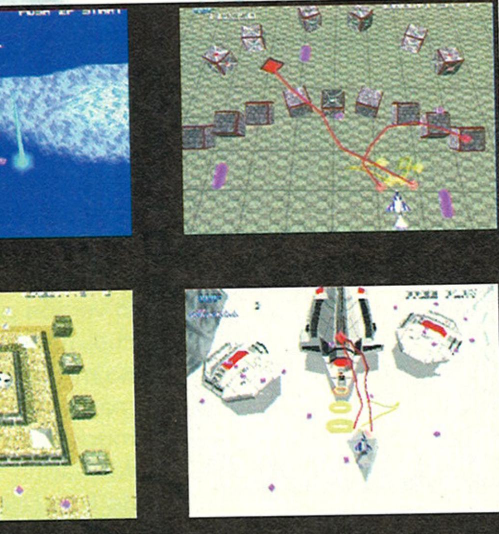
XEVIOUS (1982)



SUPER XEVIOUS (1983)

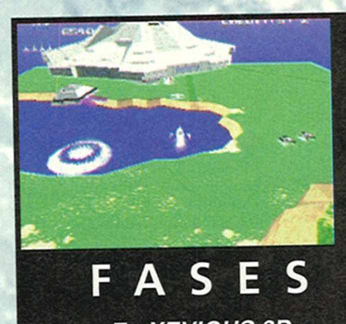






X. ARRANGEMENT (1995)

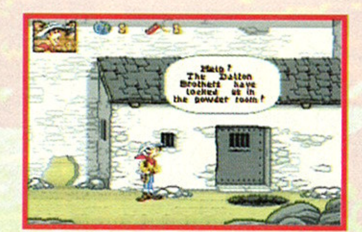




F A S E S

En XEVIOUS 3D encontraremos 7 fases.





Lucky Luke, Rantamplan y los Dalton se dan cita en un juego en el que el apartado gráfico ha recibido un tratamiento sobresaliente.

LUCKY LUKE

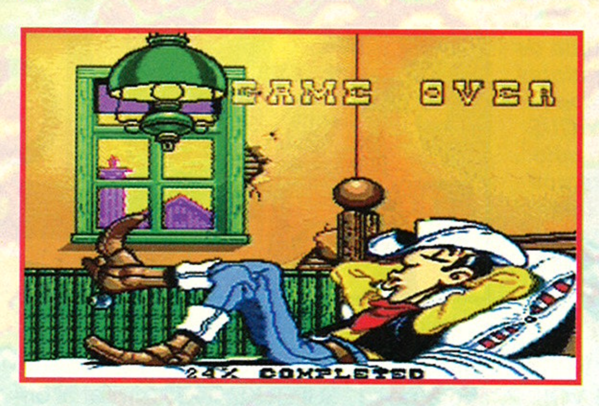
SUPERNINTENDO

INFOGRAMES

12 MEGAS

FRANCIA

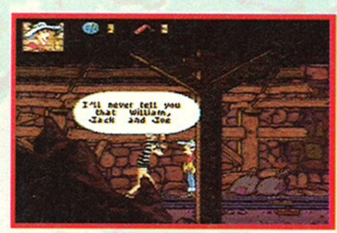


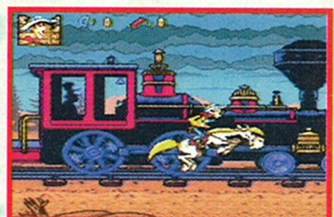


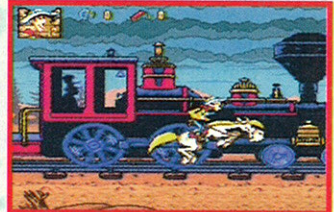
MAPA



El mapa del juego, además de extenso, contará con un diseño excepcional acorde con el resto del juego.





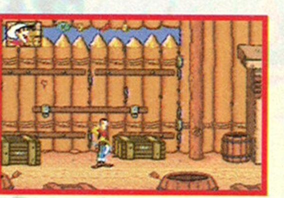


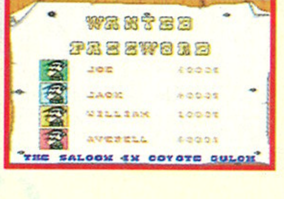
IDIOMA

Aunque no es lo habitual, es muy posible que Infogrames NO ofrezca una versión en castellano.



LUCKY LUKE





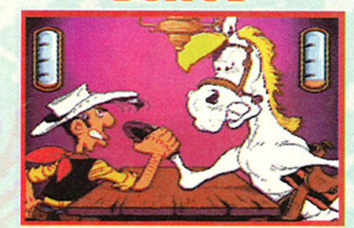


Hace algún tiempo comentábamos en estas páginas la versión para *Game Boy* de este **LUCKY LUKE**. La similitud con la adaptación para *Super Nintendo* no es fruto de la casualidad, ya que a pesar de aparecer mucho antes, la versión portátil no ha hecho más que seguir el camino marcado por su hermana mayor. Y a decir verdad, es mucho el mérito de aquella adaptación, sobre todo viendo la excelente calidad que esta última (por ahora) producción para 16 *bits* exhibe. Y es que jugar con **LUCKY LUKE** es hacerlo sobre un impresionante cómic lleno de colorido en el que ningún detalle se ha dejado al azar. Habrá decenas de niveles, fases de *bonus* y secuencias propias de la mejor de sus aventuras. Bueno, quizá os estemos contando demasiadas cosas, pero es que este **LUCKY LUKE** puede resultar un juego impresionante.

J. C. MAYERICK



BONUS





SECUENCIAS



EL FUERTE



GRAN CAÑON



EL TREN



LA MINA







Tras coronarse como reyes absolutos de los cielos con ACE COMBAT 2, **Namco** cambia radicalmente de escenario en **TREASURES OF THE DEEP**, un espectacular *shoot´em-up*



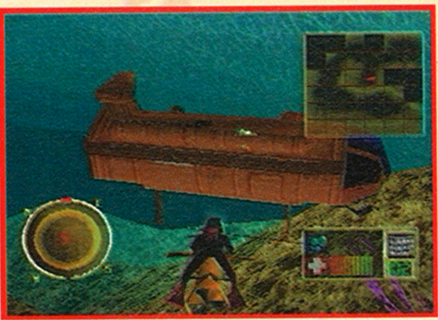
Las profundidades marinas están infestadas de todo tipo de bichos.





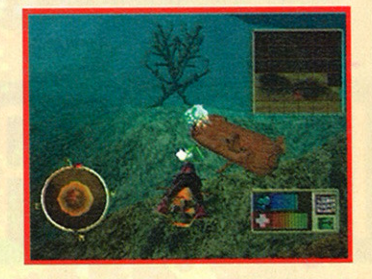
SURES combina un desarrollo tipo WARHAWK con preciosos fondos marinos en la línea del AQUANAUT´S HOLIDAY de **Artdink**, ofreciendo al jugador la posibilidad de elegir entre ocho submarinos dife-

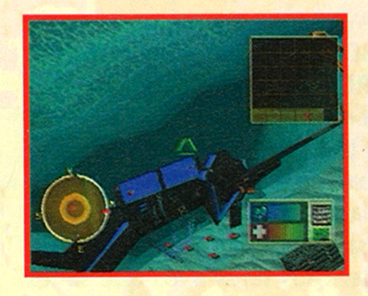




TREASURES OF THE DEEP

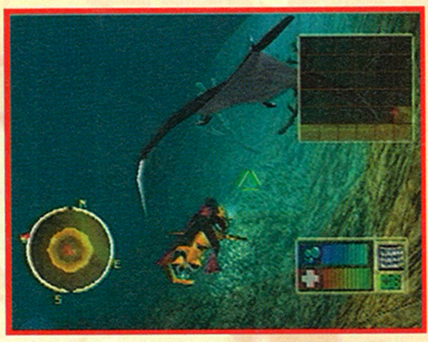














con tintes de aventura cuya acción se sitúa en las profundidades oceánicas, repletas de tiburones, medusas y submarinistas rivales. Programado por **Black Ops Entertainment, TREA-**

rentes, dos vistas, tres modos de juego, 360º grados de total libertad de movimientos, gráficos en alta resolución y un sonido increíble. Lo tendremos aquí a partir de Septiembre.

NEMESIS

El juego ofrece dos tipos distintos de vista: una externa (la que ofrece una mejor perspectiva de lo que nos rodea) y una interna (con la que se obtiene una mejor ambientación).



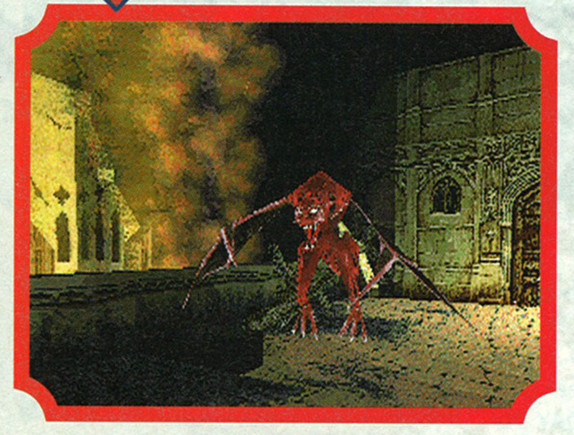








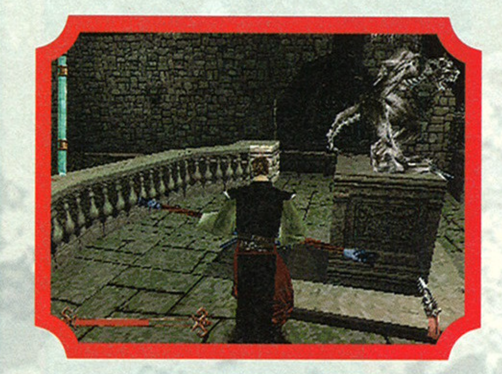


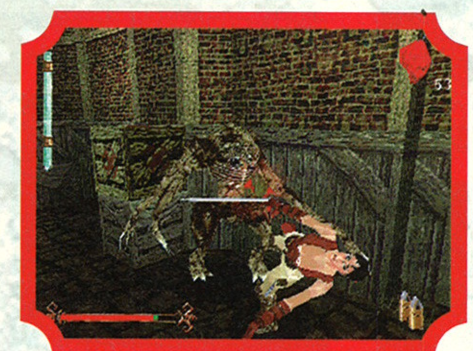




La galería de monstruos del juego no dejará de sorprenderte y asustarte a lo largo de esta tétrica aventura.





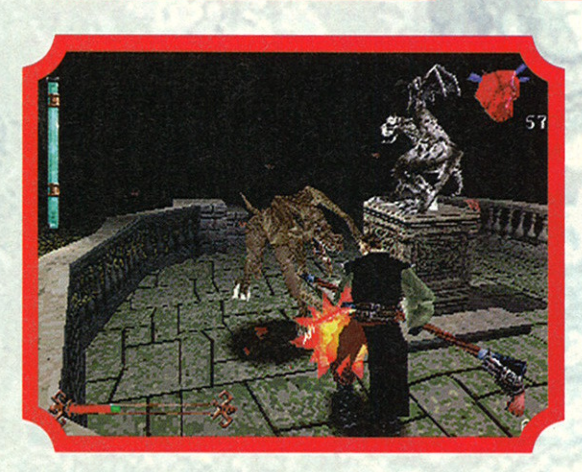




Habíamos tenido noticias de **NIGHTMARE CREATURES** antes de su presentación oficial en el **E3**. Todo apuntaba a que podía ser uno de esos títulos a tener en cuenta dentro del catálogo de ***PlayStation,*** y así lo pudimos confirmar en **Atlanta**. Y es que los responsables de este programa, un grupo de programación francés llamado **Kalisto**, no son nuevos en este mundillo del videojuego. En su haber encontramos títulos como PAC IN TIME, un divertido plataformas protagonizado por Pacman; AL UNSER JR. ARCADE RACING y SAVAGE WARRIORS, un juego de lucha en 3D. Sin embargo, **NIGHTMARE CREATURES** supone el debut de esta compañía en las consolas de 32 *bits*. El juego nos traslada al **Londres** victoriano del siglo pasado, cuando tras un terrible incendio, la ciudad se ve afectada por extrañas desapariciones y la presencia de unos misteriosos seres a los que se les achaca todo tipo de asesinatos. Nadie está seguro de la existencia de estos monstruos que actúan por la noche encubier-

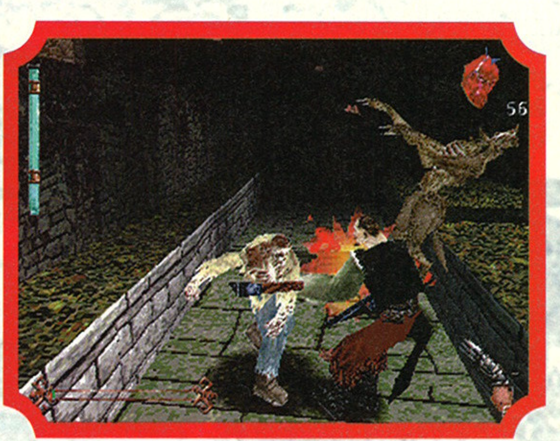








La inteligencia de estas bestias te obligará a mejorar tus técnicas de combate, sobre todo con los jefes finales.





IGNATIUS



NADIA

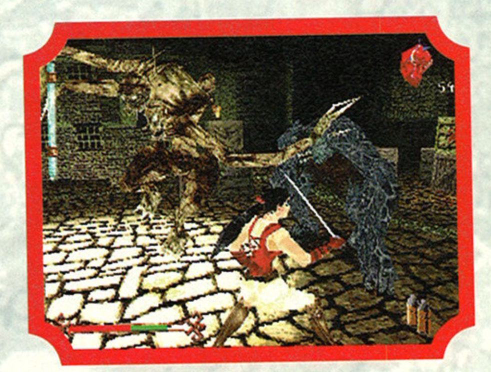


Al empezar el juego puedes elegir a dos héroes para eliminar a la Hermandad de Hecate. Ignatius, el que descubrió lo que ocurría en Londres, y Nadia, la hija del Dr. Jean (asesinado nada más llegar a la ciudad).

tos por la bruma londinense, hasta que Ignatius se decide a investigar y recibe la ayuda de un prestigioso profesor americano y su hija Nadia. Al llegar a **Londres**, el Dr. Jean es asesinado, por lo que tanto Ignatius como Nadia se ponen en marcha para terminar con el mal que afecta a **Londres**. Para el desarrollo de la aventura **Kalisto** ha elegido un *engine* 3D que nos recuerda el estilo de TOMB RAIDER. Pero en **NIGHTMARE CREATURES** nos encontramos con una mecánica de juego muy diferente. En realidad, se trata de un *beat'em-up* tipo FINAL FIGHT en un entorno 3D y con una ambientación acorde con RESIDENT EVIL. Es decir, mucho monstruo y los típicos callejones siniestros (no te pierdas el efecto de la niebla, es alucinante). Los dos protagonistas cuentan con diferentes tipos de golpes para eliminar a sus enemigos, aunque también encontrarán *items* que les servirán para dicho propósito, como pistolas o bombas. Los 15 niveles que comprende el juego representan diferentes localizaciones de **Londres**, con más de 21 monstruos diferentes (jefes finales incluidos) y tétricos escenarios con una atmósfera que pondrá los pelos de punta.

R. DREAMER







Nadia, la hija del profesor Jean F., quiere vengar la muerte de su padre. Además de sus manos contará con diferentes armas a lo largo del juego para facilitar su ingrata labor asesina.



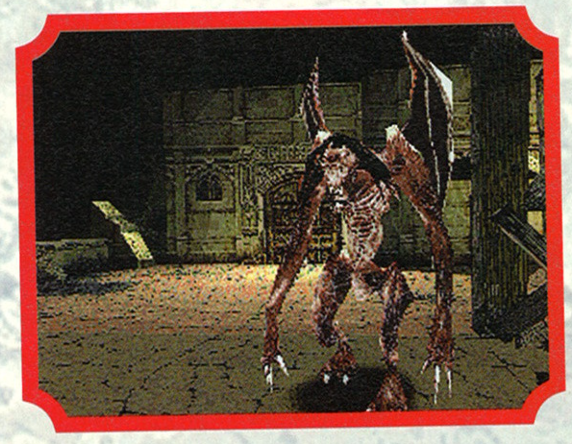








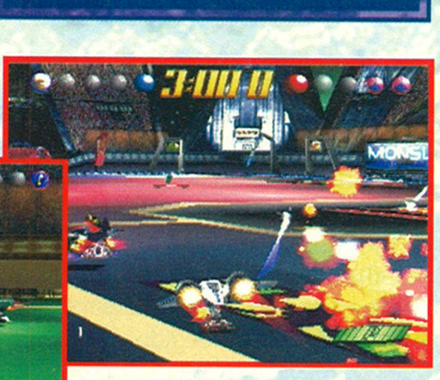
Este es Adam Crowley, el responsable de que las calles de Londres estén plagadas de criaturas demoniacas.

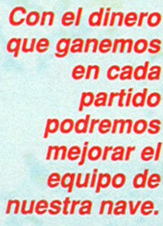


SUPER NUEVO











Con el dinero que ganemos en cada partido podremos mejorar el equipo de nuestra nave.





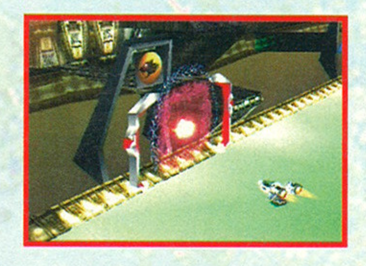


BALLBLAZER CHAMPIONS

PlayStation



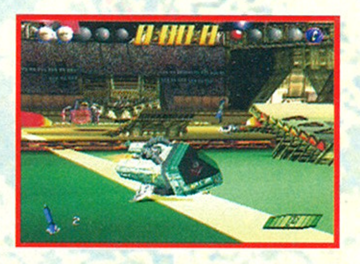




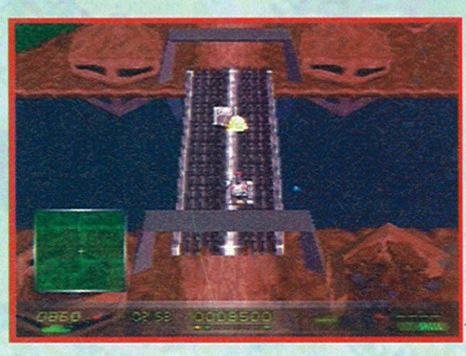
Recuperar grandes títulos del pasado y darles un aspecto acorde con los tiempos y las posibilidades que nos ofrece la nueva generación de consolas es algo que siempre aplaudiremos desde estas páginas. En esta ocasión se trata de **BALLBLAZER CHAMPIONS**, un clásico de ***Commodore 64*** al que los programadores alemanes de **Factor 5** han dado nuevos bríos y una brillantez gráfica casi sin precedentes. Similar en muchos aspectos al RIOT de **Psygnosis**, este curioso programa se podría definir como una especie de futurista juego de fútbol en el que los «ronaldos» han sido sustituidos por dos naves, y el Santiago Bernabéu por campos con diferentes diseños y obstáculos geográficos. Además, como ocurre en la Tercera División española, cada jugador cuenta con armas como misiles, minas o ametralladoras pesadas. El resultado es realmente espectacular y, lo que es más importante, muy divertido tanto en uno como en dos jugadores. **BALLBLAZER CHAMPIONS** tiene las voces y los textos en castellano, un ritmo de juego muy dinámico, resulta tremendamente manejable a pesar de sus curiosos controles y cuenta con una opción para mejorar las naves con el dinero conseguido en cada partido. Estos y otros muchos detalles hacen que podamos calificar esta conversión como un verdadero acierto.

DE LUCAR













TANQUES



Las diferencias entre ellos radican, principalmente, en el blindaje y la velocidad máxima.

MASS DESTRUCTION

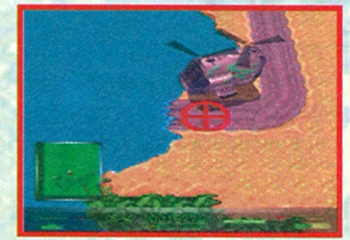


MISIONES



En el menú principal podréis elegir el orden en que queráis realizar las campañas.

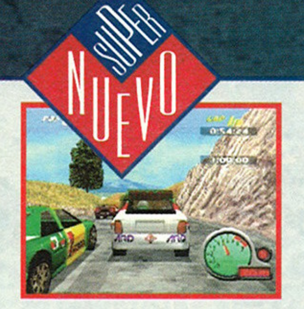






Tras sorprendernos gratamente hace pocos meses en su espléndida versión para ***Saturn***, MASS DESTRUCTION de **NMS Software** se presenta ahora en ***PlayStation*** con pocos cambios reseñables. Como recordaréis, este juego de tanquecitos perturbó las escasas facultades de **The Punisher** (aún nos pitan los oídos de escuchar tantos elogios) por su brillante puesta en escena y su divertidísima mecánica de juego. En esta versión para ***PlayStation***, tanto la estructura de las fases como el tratamiento gráfico permanecen prácticamente idénticos, por lo que conserva todo su encanto y jugabilidad. Un diseño alegre y colorista, gran cantidad de niveles, multitud de misiones a realizar, una enorme variedad de escenarios distintos, acción constante y explosiones como para rellenar tres números de esta revista son la esencia de este divertidísimo programa. En esta versión de ***PlayStation*** se han añadido algunas transparencias que nos permiten ver nuestro vehículo detrás de edificios y que facilitan mucho el juego en los momentos más comprometidos. Por lo demás, el resto de apartados como opciones de juego, efectos especiales y banda sonora siguen siendo las mismas y con calidad similares.

DE LUCAR









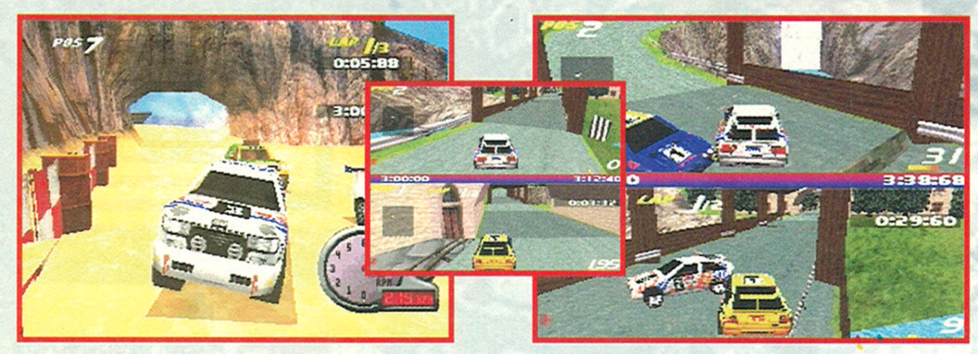






OCEAN





ISLA DE PASCUA



MOSCU



ESCOCIA



EGIPTO





TOTAL DRIVING



HONK KONG



SUIZA





Lo mejor de este juego es sin duda su gran jugabilidad y la variedad de los circuitos, que nos obliga a adaptarnos a la orografía y a los coches.

Como si no bastara con la fantástica oferta de juegos de coches disponibles, **Ocean** se sube al carro con una nueva propuesta que disfruta de uno de los mejores tratamientos tanto en materia gráfica como en jugabilidad. El juego tiene una mecánica de juego curiosa. No tenemos coches que debamos seleccionar, sino equipos con su correspondiente parque de vehículos diferentes según sea el circuito. De esta manera podremos disponer de un buggy, un deportivo, un todoterreno un coche de rally, un Fórmula 1 etc. dependiendo de si el trazado discurre por asfalto, arena, tierra, etc. Dichos circuitos están enmarcados en diferentes ciudades del mundo, pudiendo correr entre las pirámides de **Egipto**, la Plaza Roja de **Moscú** o las montañas de **Suiza**. El *engine*, sin llegar a la calidad de V-RALLY (recordemos que **Ocean** fue comprada por **Infogrames**, creadores de ese juego) responde ampliamente a cualquier exigencia que un amante de este género desee, y además cuenta con un correctísimo tratamiento gráfico tanto de coches, de escenarios (algunos son preciosos) como de la integración de éstos con la dinámica de una carrera. Un control perfecto y una considerable rapidez son otras de sus cualidades.

THE SCOPE



Su antecesor tuvo que competir con el genial SUPER SOCCER.



PLAYSTATION

TAITO (MINDSCAPE)

CD ROM

JAPON





Este juego de la colosal Taito está inspirado en las máquinas recreativas, con un espíritu totalmente arcade.



SUPER FOOTBALL CHAMP

PlayStation







Desde la aparición en 1992 de EURO FOOTBALL CHAMP para *Super Nintendo*, **Taito** no había vuelto a lanzar ningún juego de fútbol para consola en **España**. Cinco años después aparece **SUPER FOOTBALL CHAMP**, un compacto que recoge todo el espíritu de las recreativas. Para ello utiliza gráficos poligonales de gran tamaño, en los que se sacrifica el detalle en la definición por la velocidad. Entre los aspectos que han marcado la saga se mantiene la perspectiva lateral, y la posibilidad de elegir a un jugador estrella en cada equipo. Los equipos son selecciones nacionales, siendo posible cambiar los nombres de los jugadores. En cuanto al control sobre el terreno de juego, se siguen las líneas de un arcade en su totalidad. En las opciones pasa lo mismo, ya que los menús son muy sencillos y no aparecen recogidas demasiadas alternativas. Independientemente del resultado final, siempre es bueno volver a recibir a un viejo conocido.



CHIP & CE







PLAYSTATION

10

1 **V-RALLY** =
Conducción ◆ Infogrames



Uno de los mejores simuladores de conducción jamás creados merece permanecer en el primer puesto de nuestra lista de PSX un mes más.

2 **I.S.S. PRO** ↑
Deportivo ◆ Konami

3 **PORSCHE CHALLENGE** ↓
Conducción ◆ SCEE

4 **VANDAL HEARTS** NOVEDAD
Battle-RPG ◆ Konami

5 **RESIDENT EVIL** ↑
Aventura ◆ Capcom

6 **SOUL BLADE** ↓
Beat´em-up ◆ Namco

7 **RAGE RACER** =
Conducción ◆ Namco

8 **FATAL FURY REAL BOUT** NOVEDAD
Beat´em-up ◆ SNK

9 **NEED FOR SPEED 2** =
Conducción ◆ EA

10 **NAMCO VOLUMEN 4** NOVEDAD
Colección ◆ Namco

SATURN

10

1 **FIGHTERS MEGAMIX** ↑
Beat´em-up ◆ Sega

Por fin se produce un cambio en el liderazgo del Top de Saturn. Lara Croft cede su lugar a Akira, Honey y toda la tropa de AM2.

2 **TOMB RAIDER** ↓
Aventura ◆ Core

3 **KING OF FIGHTERS 95** NOVEDAD
Beat´em-up ◆ SNK

4 **TORICO** ↑

EL MAS GRACIOSO

DISCWORLD 2 ◆ SATURN/PLAYSTATION

LA SORPRESA

SONIC R ◆ SATURN



EL EXITO SEGURO

JP2:THE LOST WORLD ◆ SATURN/PLAYSTATION



GAME BOY

5

1 **DONKEY KONG LAND 2** =
Plataformas ◆ Nintendo

2 **TINTIN:PRISONERS OF THE SUN** NOVEDAD
Filmation ◆ Infogrames

3 **LUCKY LUKE** =
Plataformas ◆ Infogrames

4 **KING OF FIGHTERS´95** =
Beat´em-up ◆ SNK

5 **HUNCHBACK OF NOTREDAME** NOVEDAD
Varios ◆ THQ

GAME GEAR

5

1 **SONIC LABYRINTH** =
Plataformas ◆ Sega

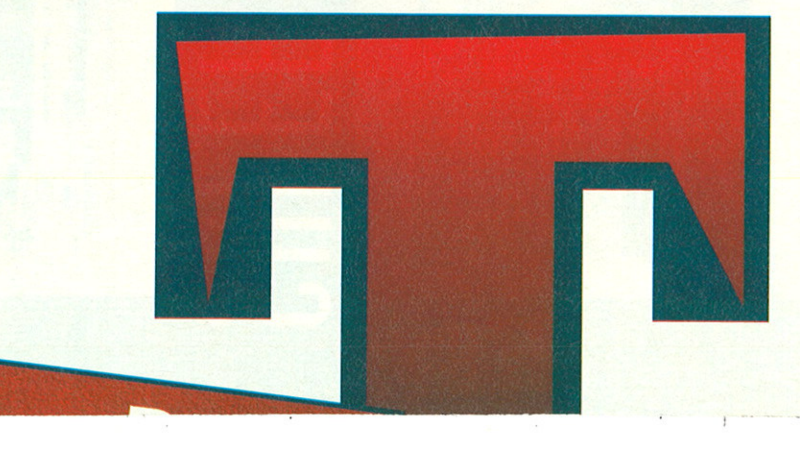
2 **TAILS ADVENTURES** ↑
Plataformas ◆ Sega

3 **TINTIN EN EL TIBET** ↑
Plataformas ◆ Infogrames

4 **ARENA** ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

5 **JOHN MADDEN 96** =
Deportivo ◆ Electronis Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Aventura ◆ Sega

5 PANDEMONIUM — NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Crystal Dynamics

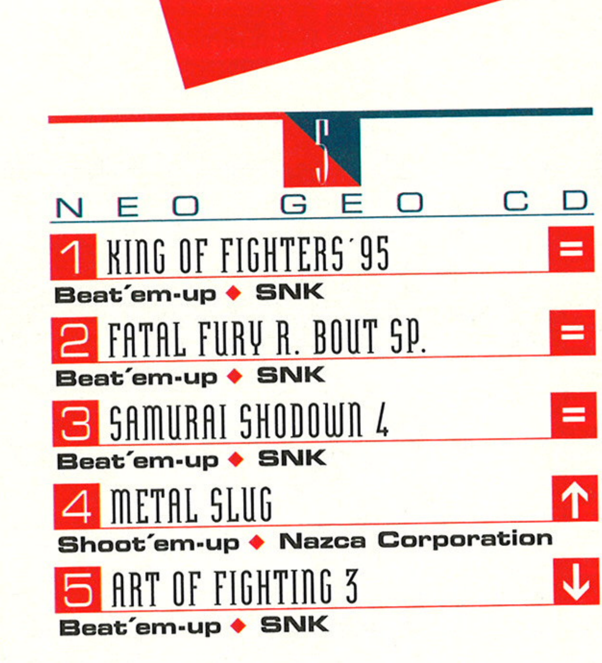
6 BUG TOO! ↓
Plataformas 3D ◆ Sega

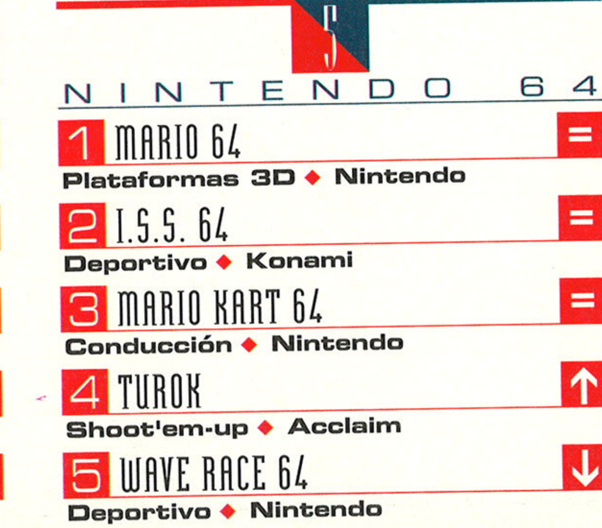
7 SHINING THE HOLY ARK =
RPG ◆ Sega

8 MANX TT SUPERBIKE ↑
Conducción ◆ Sega

9 DARK SAVIOR ↓
Aventura ◆ Sega

10 NIGHTS ↓
Arcade ◆ Sega





SUPER NINTENDO (10)

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
Aunque hubiera cientos de lanzamientos para Super Nintendo cada mes, esta innegable obra maestra seguiría estando en este puesto.

2 TERRANIGMA =
Action RPG ◆ Enix

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ◆ Nintendo-Hal

4 TETRIS ATTACK ↑
Puzzle ◆ Nintendo

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 DK COUNTRY 3 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

7 I.S.S. DELUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

8 LOST VIKINGS 2 ↑
Plataformas ◆ Interplay

9 WINTER GOLD =
Deportivo ◆ Nintendo

10 DK COUNTRY 2 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

MEGA DRIVE (10)

1 DISNEY COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega
Los buenos juegos nunca mueren, y por eso esta colección de clásicos Disney sigue en el puesto de honor de Mega Drive, y ahí se quedará.

2 SEGA CLASSIC COLLECTION ↑
Coleccion ◆ Sega

3 TOY STORY ↑
Arcade ◆ Disney Interactive

4 SONIC 3D ↑
Arcade ◆ Sega

5 I.S.S. DELUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE ↓
Beat'em-up ◆ Sega

8 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Software

9 VECTORMAN ↑
Plataformas ◆ Sega

10 MICROMACHINES 96 ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

NEO GEO CD (5)

1 KING OF FIGHTERS'95 =
Beat'em-up ◆ SNK

2 FATAL FURY R. BOUT SP. =
Beat'em-up ◆ SNK

3 SAMURAI SHODOWN 4 =
Beat'em-up ◆ SNK

4 METAL SLUG ↑
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

5 ART OF FIGHTING 3 ↓
Beat'em-up ◆ SNK

NINTENDO 64 (5)

1 MARIO 64 =
Plataformas 3D ◆ Nintendo

2 I.S.S. 64 =
Deportivo ◆ Konami

3 MARIO KART 64 =
Conducción ◆ Nintendo

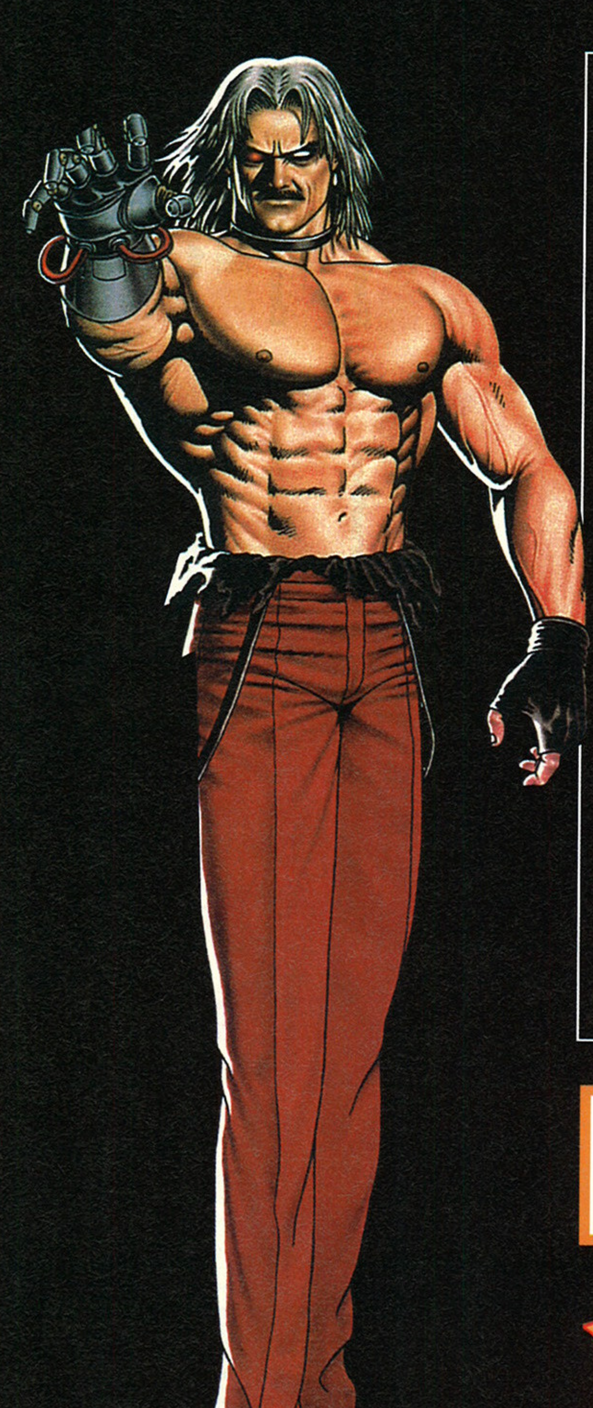
4 TUROK ↑
Shoot'em-up ◆ Acclaim

5 WAVE RACE 64 ↓
Deportivo ◆ Nintendo



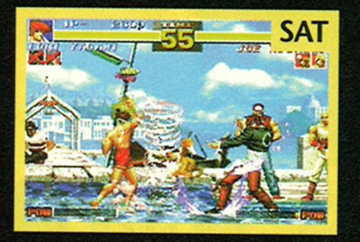


EL ANTERIOR TORNEO ACABO CON LA MUERTE DE SU ORGANIZADOR, RUGAL BERNSTEIN, COLECCIONISTA DE ESTATUAS DE LUCHADORES PETRIFICADOS. TODOS SUS PARTICIPANTES HAN RECIBIDO UNA CARTA CONVOCANDOLES PARA EL TORNEO DEL 95, FIRMADA CON UNA MISTERIOSA «R»



Al fin está en la calle la conversión más esperada de todos los tiempos, **KING OF FIGHTERS ´95**, el mejor juego de lucha de la historia. Casi al mismo tiempo que KOF´96 en **Japón** para *PSX* (en ***Saturn*** salió en Diciembre del 96), aparecen en **España** las magníficas conversiones de *PlayStation* y ***Saturn*** de **KOF´95**, cuya última entrega, la del 97, esta en los recreativos nipones desde el 27 de Julio. **KING OF FIGHTERS ´95** se trata de la continuación de KOF ´94, el primer juego de lucha que incluía el sistema de juego TBS (*Team Battle System*), y que consiste en elegir a tres luchadores en lugar de uno, y luchar contra otros tres oponentes eligiendo el orden de aparición de cada uno de ellos. **KOF ´95**, aparte de incluir el ya mencionado TBS, posee ciertos elementos que lo convierten en el más completo de todos los juegos de lucha y que describiré a continuación. Aparte de poder cubrirnos de los golpes como en los demás juegos, recibiendo el impacto sin bajarnos energía y desplazándonos hacia atrás, podemos no sólo esquivar cualquier ataque existente, sino que además podemos ejecutar un contraataque esquivando y combinándolo con cualquier golpe especial del perso-















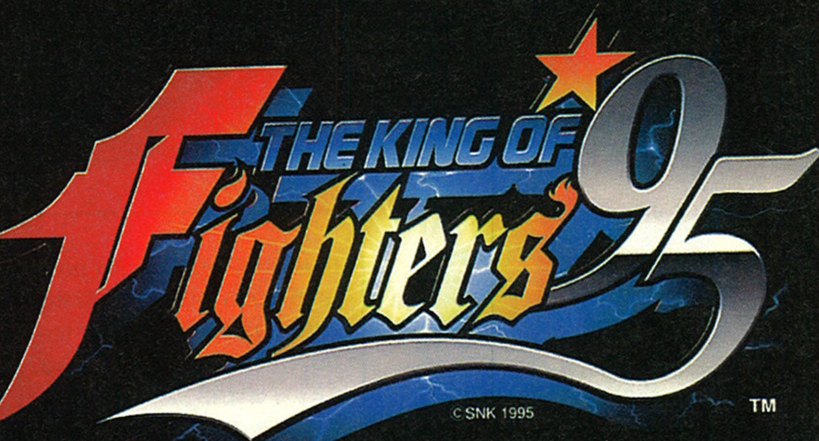












naje. Pulsando tres botones a la vez (o definiendo uno para ello), subiremos nuestra barra de *Power*, la cual, al llegar al máximo, incrementará nuestra fuerza y con ello la energía que restaremos al oponente, y además nos permitirá utilizar los golpes especiales «bestias» que, dependiendo de la situación y el personaje, restaran del 25% al 100% de la vida del oponente. Una vez hechas las presentaciones (que seguramente sobran), pasaré a describiros las características de las versiones domésticas de ***PSX*** y ***Saturn***. Visualmente cualquiera de las dos versiones resulta tan agradable como la original de ***NeoGeo***, y aunque la de ***PSX*** tenga bastante menos animación, resulta inapreciable. Pero es al echarnos la primera partida cuando notamos la gran diferencia que hay entre ellas. La mejor de las dos es la versión ***Saturn***, y no gracias a la supuesta superioridad de ésta sobre ***PlayStation*** en lo que al manejo de las 2D se refiere, sino que esto es debido a los dos diferentes grupos de programación que se han encargado de realizar cada una de las conversiones. Mientras que la versión ***Saturn*** ha sido programada por **Rutubo Games** (SEGA AGES, FIGHTERS HISTORY DYNAMITE, etc.), famosa por sus conversiones *pixel perfect*, la de ***PSX*** la ha progra-



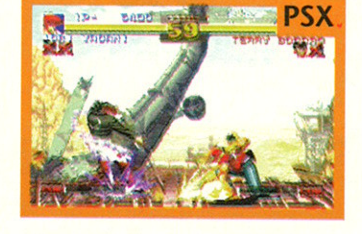
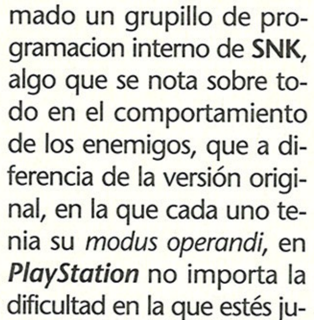




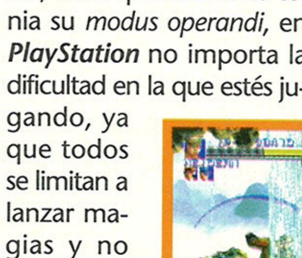
ELEON





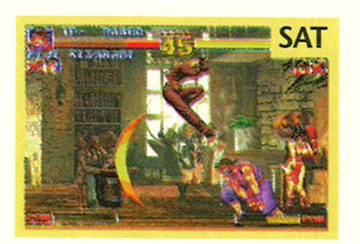
mado un grupillo de programacion interno de **SNK**, algo que se nota sobre todo en el comportamiento de los enemigos, que a diferencia de la versión original, en la que cada uno tenia su *modus operandi*, en ***PlayStation*** no importa la dificultad en la que estés jugando, ya que todos se limitan a lanzar magias y no utilizan ni pizca de estrategia.

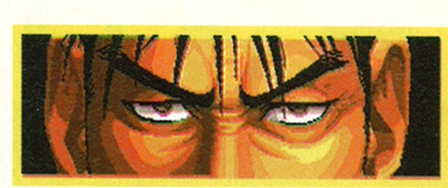
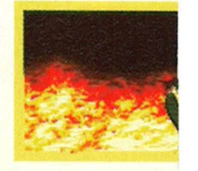


Aparte de como esté programado el juego, un buén tirón de orejas para **Sony** y **Sega** por no haber mejorado en absoluto la versión PAL con respecto a la japonesa (que por si no lo sabíais, pierde un 20% de tamaño de pantalla y un 17.5% de velocidad). Si sois aficionados al arcade de **KING OF FIGHTERS ´95**, encontraréis en cualquiera de las dos versiones un divertido juego con el que pasaréis muchas horas. Pero si al igual que yo este juego es vuestro preferido y le habéis dedicado incontables horas y sumas de dinero a la máquina, no os perdais la versión ***Saturn***, completamente idéntica a la recreativa. **KOF ´95** es el primer juego de ***Saturn*** (y el último) en utilizar una avanzada técnica llamada *Twin Advanced System*, que combina perfectamente el CD del juego con un cartucho ROM (como los cartuchos de ***SNES***) para acelerar hasta lo inimaginable las cargas del juego (entre 1 y 3 seg.) y hacerlo mucho más












PSX


SAT


PSX

THE KING OF Fighters '95
SNK ©1995 SNK CORPORATION

SONY/SEGA	
SNK	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

parecido a la recreativa. Por ello, la banda sonora ha sido sacada directamente del cartucho ***Neo Geo*** a diferencia de la de ***PSX***, en la que escucharemos las BGM de ***Neo Geo CD***. A los usuarios de ***Saturn*** les recomiendo comprar este gran juego, y a los de ***PSX*** también aunque REAL BOUT FATAL FURY es mucho más parecido a la máquina y, por tanto, más jugable. Pero no todo van ha ser inconvenientes. La versión ***PSX*** posee un modo llamado *Extra* que incluye dos opciones: *Music* y *Private*. En *Music* podremos escuchar nuestra melodía favorita, acompañados por un bonito dibujo del equipo y escenario al que pertenece. *Private* nos permitirá ver características como peso, estatura, etc, de todos y cada uno de los luchadores y escuchar todas sus voces digitalizadas. Esperemos que la continuación de la saga, KOF ´96, haga aparición en breve en el mercado español, también de mano de **Sony** y **Sega.** En ***Saturn*** con el cartucho de RAM y en ***PlayStation*** como la mejor conversión de **SNK** para esta consola. Sólo nos queda esperar, a la puerta de los recreativos, a que la última parte de esta gran saga, en la que podremos elegir jugar como en KOF ´95 o como en KOF ´96, llegue directamente de **Japón**. ¿Habrá muerto Geese al fin?

DOC


SAT



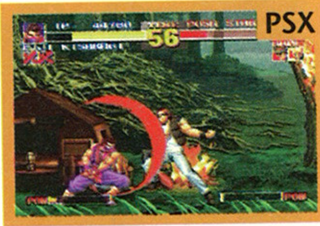

PSX




SAT




PSX



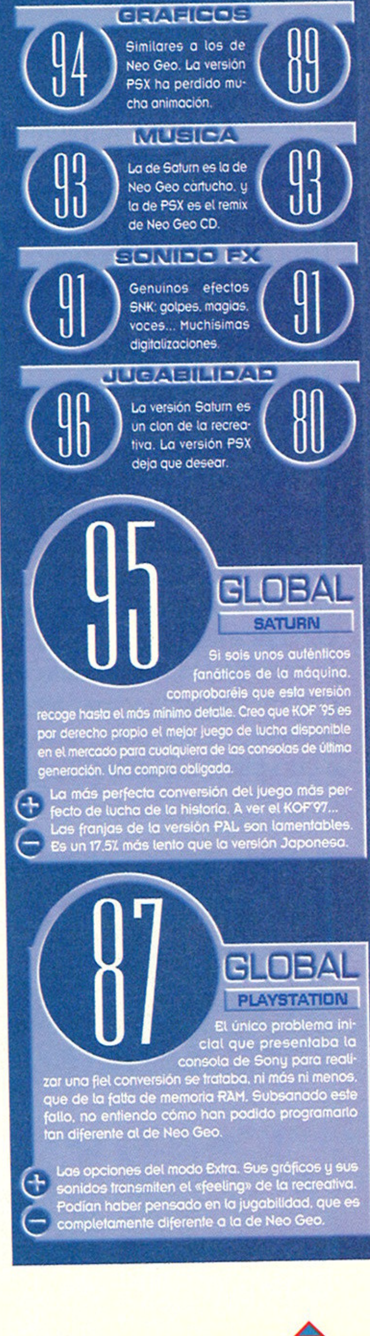

SAT


PSX



ESPECIALES


SAT SAT SAT SAT







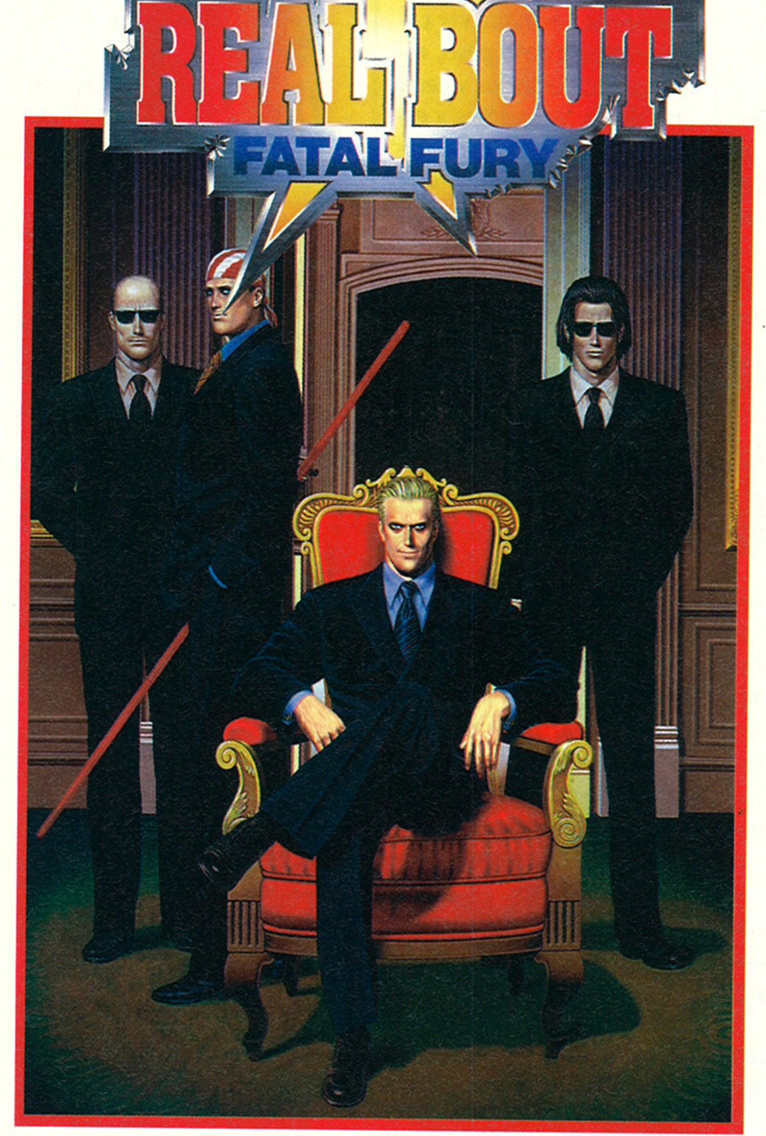


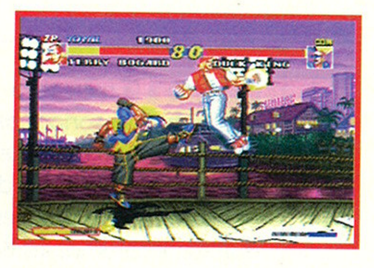










Un par de meses después de KING OF FIGHTERS'95, **SNK** vuelve a poner en escena preciosistas gráficos en 2D junto a una monstruosa jugabilidad, digna de la mismísima versión ***Neo Geo***. Terry Bogard, su hermano Andy y Joe Higashi repiten como trío protagonista, esta vez junto a un elenco de luchadores muy similar al de su más cercano predecesor, FATAL FURY 3, a los que se le suman personajes tan carismáticos como Kim Kaphwan, Billy Kane o Duck King. El estilo de juego de la anterior entrega, basado en la típica lucha en un solo plano pero con la posibilidad de desplazarnos a un lado o al otro del contrincante, ha sido ligeramente modificado, haciéndolo mucho más jugable y más fácil de manejar, ya que para movernos a otro plano o atacar al oponente cuando este se ha desplazado, tan sólo hemos de utilizar un botón. Con respecto a la versión ***Neo Geo***, se han añadido alguna que otra opción como el *Survival Mode*, el *Vs Mode* o el genial *Master Arts*, un modo en el que la CPU nos mostrará los más increíbles *combos* que se pueden realizar. En cuanto a jugabilidad, ésta es la conversión de **SNK** que más se acerca a ***Neo Geo***, aunque la terrible diferencia de memoria RAM entre ***PSX*** y ***Neo Geo CD*** hacen que su animación sea un tanto brusca en determinados movimientos. Con respecto al sonido del juego, aunque los FX son algo menos nítidos que en su versión original, la música esta sacada directamente de la versión ***Neo Geo CD***, aunque misteriosamente recortada. Os puedo asegurar que esta versión es de lo mejorcito en ***PSX*** en cuanto a lucha se refiere.

DOC



TERRY BOGARD, EL LOBO SOLITARIO, VUELVE A ENFRENTARSE A SU ARCHIENEMIGO Y ASESINO DE SU PADRE, GEESE HOWARD, EN EL QUE PUEDE SIGNIFICAR EL CAPITULO MAS FATIDICO DE LA SAGA. LO UNICO QUE PUEDE SACIAR LA SED DE VENGANZA DE TERRY ES LA MUERTE DE GEESE. TERRY CIERRA SU PUÑO Y GRITA: ¡¡GEESE!!
















OUT OF BOUNDS





UNA DE LAS NOVEDADES MAS REPRESENTATIVAS DEL PROGRAMA DE SNK CON RESPECTO A TODOS LOS DEMAS JUEGOS DE LUCHA ES SIN DUDA LA POSIBILIDAD DE LANZAR AL CONTRINCANTE FUERA DEL ESCENARIO, HACIENDOLE PERDER EL COMBATE TENGA LA ENERGIA QUE TENGA.

UN DIA DE FURIA







MASTER ARTS





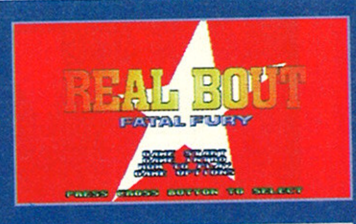


ESTA ES, NI MAS NI MENOS, LA OPCION MAS INTERESANTE DEL JUEGO, EN LA CUAL LA CPU NOS MOSTRARA LOS 6 COMBOS MAS DEVASTADORES Y SORPENDENTES DE CADA LUCHADOR, INDICANDO MOVIMIENTOS A REALIZAR Y LA VIDA QUE RESTA AL CONTRINCANTE.









SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SNK

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90

El juego cuenta con los magníficos gráficos que adornan todas y cada una de las creaciones de SNK.



MUSICA 92

La misma que en Neo Geo CD, una maravillosa remezcla de los temas de la recreativa y del cartucho Neo Geo.

SONIDO FX 88

Aunque PSX suele distinguirse por tener muy buenas digitalizaciones, esta vez con tal de ahorrar memoria...

JUGABILIDAD 94

La ajustada dificultad, la cantidad de golpes, combos, especiales y el colosal e hiperjugable modo Master Arts.



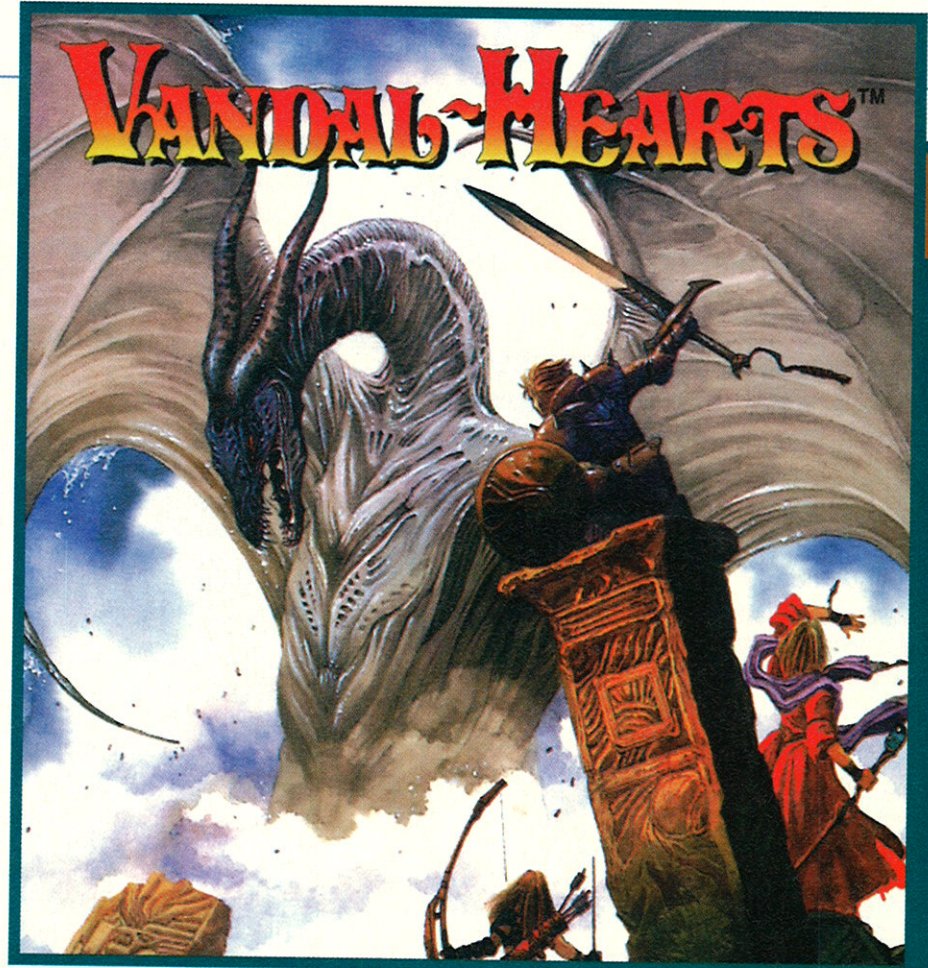


91 GLOBAL

Estamos ante la primera conversión de SNK para PlayStation que resulta prácticamente igual que la de Neo Geo en lo que a jugabilidad respecta. La única pega, inapreciable para todos aquellos que nunca jugaron a la recreativa, es la falta de animación que se nota sobre todo cuando algún personaje es expulsado del ring.

+ La jugabilidad es similar a la de Neo Geo. El modo Master Arts es simplemente genial.

− Si eres aficionado al arcade o tienes una Neo Geo, notarás la falta de animacion.



AS DE

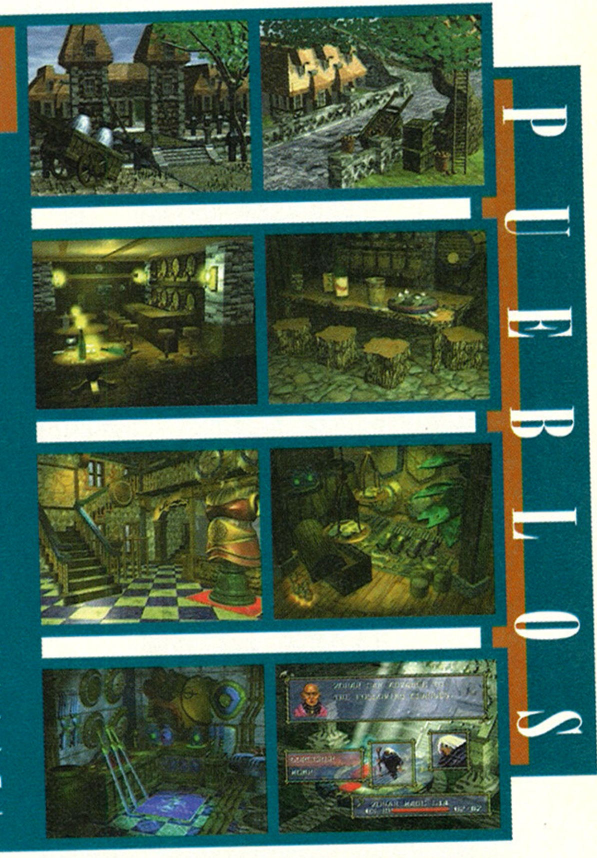
Cuando los sórdidos ecos de batallas legendarias y dulces melodías del genial SUIKODEN todavía resuenan en el mítico Olimpo del videojuego, la incansable factoría de juegos Konami nos presenta en versión PAL el nuevo rey de los Battle RPG, el poderoso VANDAL HEARTS. Un juego en el que la estrategia, un sólido argumento y un novedoso y potente engine 3D para representar las batallas se erigen como auténticos protagonistas.



ESPADAS

La primera vez que tuve acceso a **VANDAL HEARTS** me di cuenta de que algo especial bullía en su interior. No se si fue el peculiar estilo gráfico del juego, o quizá las bellas imágenes que acudían a mis ojos al visitar los poblados de su geografía, o también la espléndida recreación de las batallas en 3D. Me temo que fue el conjunto lo que me transportó a un *RPG* diferente, brillantemente concebido. Un *RPG* que abusaba de excesivo dinamismo y tensión durante el combate y que relegaba el resto de su desarrollo a preciosistas pantallas estáticas donde relajarnos de las duras jornadas en el campo de batalla. Quizá sea éste uno de sus secretos para hechizarnos y convertir nuestra habitación en el despacho personal del mejor estratega del universo, o al menos así nos hará sentir durante muchas horas y días. Los combates se irán sucediendo en **VANDAL HEARTS** por turnos, como en un clásico *RPG* pero con la salvedad de estar gobernados por un eficiente *engine 3D* que rotará el mapeado del campo de batalla a nuestro antojo para posicionar a nuestros protagonistas.

VANDAL HEARTS está dividido en seis capítulos que hacen un total de 34 batallas (mención especial para el escenario del tren). Otras cualidades de interés son la inolvidable banda sonora del juego y los soberbios efectos de so-


PUEBLOS

CAPITULO 2 ■ ISLAND OF MADNESS



LA PRIMERA BATALLA OS PONDRA EN SERIOS APRIETOS. UNA BUENA ESTRATEGIA SERA INDISPENSABLE



CAPITULO 3 ■ ESCAPE TO TOMORROW

FASE 1

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

FASE 6

FASE 7

LAS PRIMERAS BATALLAS TENDRAN LUGAR EN OTRA DIMENSION



SOLO CUENTA CON CINCO ESCENARIOS, SIN CONTAR LOS DOS SECRETOS, PERO EL ULTIMO COMBATE ES INOLVIDABLE.

nido que alcanzan una ambientación y brillantez poco común en juegos de este tipo. Los amantes de las cifras exactas no podrán ningún pero a sus 42 enemigos, 33 armas, 26 armaduras, 38 *items* y 32 hechizos mágicos. Aquellos que quieran exprimir un poquito más **VANDAL HEARTS** tendrán que informarse en el *dojo* de los seis *Trials of Toroah*. Y esto es tan sólo un poco de lo que os espera en **VANDAL HEARTS**, un juego que ha sido capaz de transformar mis confusos sueños en infinitas combinaciones estratégicas en busca de la victoria, y que ha sabido desmarcarse del resto, crear una nueva escuela con su perfecto e inquieto entorno 3D (perfeccionado por **Square** en su F.F. TACTICS), y convertirse en una de las más geniales creaciones de **Konami** para ***PlayStation***.

THE ELF















EN ESTE CAPITULO ENCONTRAREIS LAS BATALLAS MAS EMOCIONANTES





LAS ULTIMAS CUATRO BATALLAS SON BASTANTE ASEQUIBLES



	KONAMI
	KCET
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	HP
FASES	6 CAPITULOS (34+6)
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD (2)

GRAFICOS

El engine 3D del juego es perfecto, aunque las texturas utilizadas tienen poca resolución y pierden algo de detalle. Los poblados son pura artesanía gráfica.



MUSICA

Una generosa colección de melodías rítmicas para los combates, y otras más suaves y embriagadoras para las escenas dramáticas del juego.



SONIDO FX

El apartado más brillante del juego se sirve del CD para asombrarnos con ambientales, rotundos y realistas FX. Escucharlos con cascos es una delicia.



JUGABILIDAD

Aunque la dificultad no sea muy alta, su largo y adictivo desarrollo, y el poder alcanzar la categoría de Vandalier le otorgan muchas horas de juego.





GLOBAL

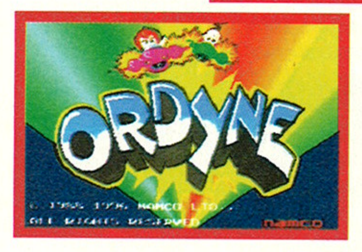
VANDAL HEARTS ha sabido rodearse de los elementos distintivos necesarios para que podamos diferenciar un antes y un después de la nueva obra maestra de Konami. El sobresaliente entorno 3D, el sólido argumento y el adictivo desarrollo de las batallas le convierten en uno de los grandes del año.

+ Las batallas son tremendamente divertidas. La impresionante colección de FX. El final.

− ¿Podremos disfrutar alguna vez de un RPG traducido al castellano de Konami?

La evolución que han seguido los juegos de **Namco** está siendo perfectamente representada con esta serie de volúmenes que aparecen bajo el nombre de **NAMCO MUSEUM.** A pesar de combinar títulos ya cercanos a la década de los noventa con clásicos de mediados de los ochenta, resulta obvio que en todo ese tiempo algo ha cambiado. En este cuarto volumen, por ejemplo, se encuentran joyas como PAC-LAND, un estupendo título que no destaca precisamente por sus excelencias técnicas. En el otro extremo, en cambio, nos encontramos con ASSAULT, un genial *shoot'em-up* repleto de escalados y rotaciones (de ahí el títular de este A FONDO). En la misma línea se encuentra ORDYNE, *shoot'em-up* programado en 1988 que a muchos de vosotros os recordará al clásico PARODIUS (salvando las diferencias, por supuesto). Una mención especial merecen los otros dos engendros que conforman este **NAMCO MUSEUM VOLUMEN 4.** El primero de ellos, THE RETURN OF ISHTAR, es un desesperante arcade en el que el mayor problema radica en la necesidad de controlar a dos personajes simultáneamente. Tampoco es que resulte especialmente aburrido, pero no es todo lo divertido que cabría esperar. El segundo, THE GENJI & THE HEIKE CLANS (ahí es nada), es la versión jugable de la extravagancia en su estado más puro. Fases de plataformas en versiones mini y maxi (referidos al tamaño de los *sprites*), otras en perspectiva cenital, y todas ellas con unos estupendos enemigos finales. Como se puede comprobar, la variedad de este volumen 4 (que ha estado presente en todas las recopilaciones) colma todas las aspiraciones que cualquier

ORDYNE (1988)





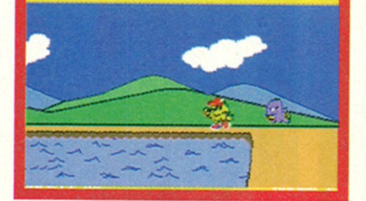
Shoot'em-up colorista donde los haya. Existe una tienda para comprar items (con puntos que los enemigos desprenden), y cuenta con efectos de escalado y rotaciones.

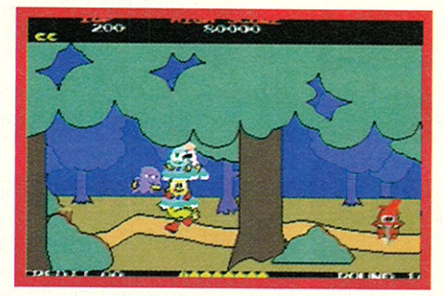


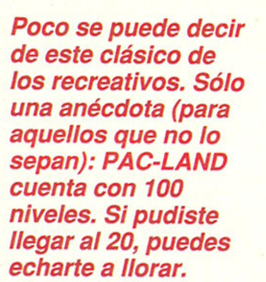




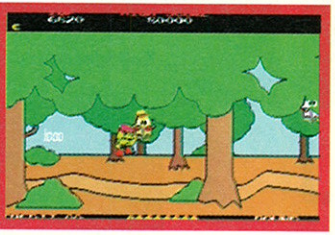
PAC-LAND (1984)

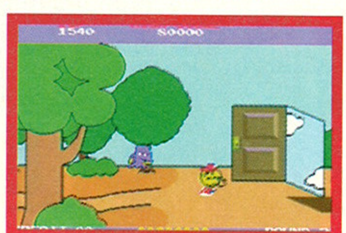


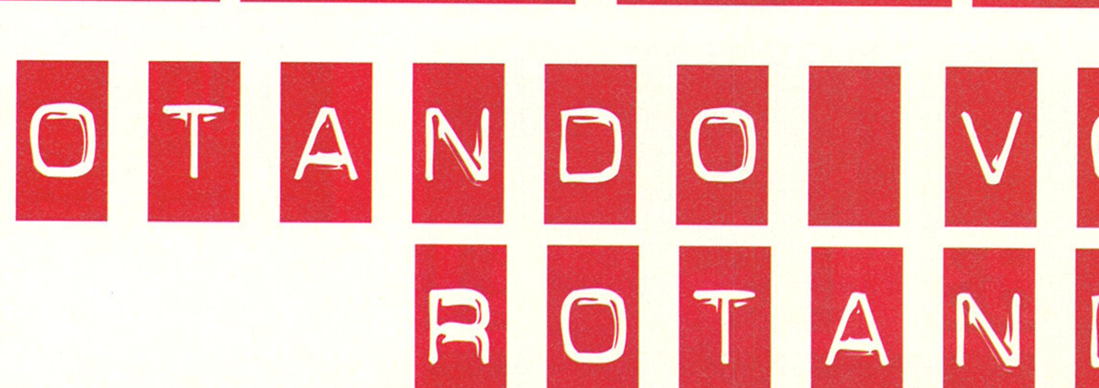




Poco se puede decir de este clásico de los recreativos. Sólo una anécdota (para aquellos que no lo sepan): PAC-LAND cuenta con 100 niveles. Si pudiste llegar al 20, puedes echarte a llorar.

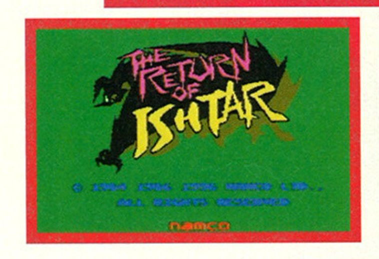


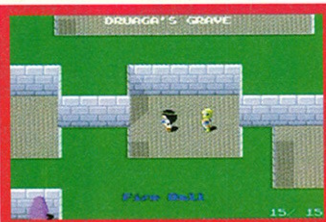


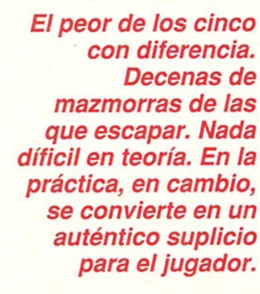




RETURN OF ISHTAR (1984)





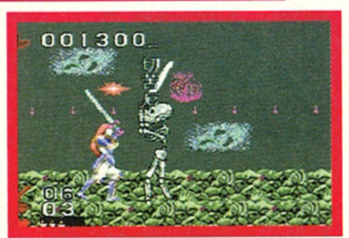




El peor de los cinco con diferencia. Decenas de mazmorras de las que escapar. Nada difícil en teoría. En la práctica, en cambio, se convierte en un auténtico suplicio para el jugador.

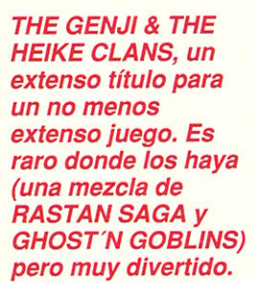




THE GENJI & THE... (1986)





THE GENJI & THE HEIKE CLANS, un extenso título para un no menos extenso juego. Es raro donde los haya (una mezcla de RASTAN SAGA y GHOST´N GOBLINS) pero muy divertido.





YA VAMOS POR LA CUARTA ENTREGA Y, EN TEORIA, SOLO NOS FALTA UNA PARA LLEGAR AL FINAL DE LA SERIE. PARA LA OCASION NAMCO HA RETOMADO EL CLASICO PAC-LAND Y LE HA IMPUESTO EN SU AVENTURA COMPAÑEROS ESCASAMENTE CONOCIDOS POR LOS USUARIOS ESPAÑOLES. AHI ESTA LA GRACIA, EN SABER QUE NOS DEPARARA CADA NUEVA ENTREGA.





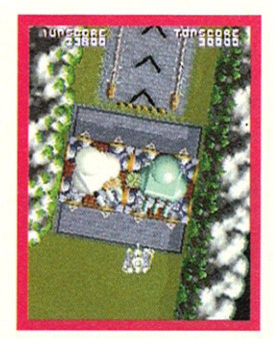




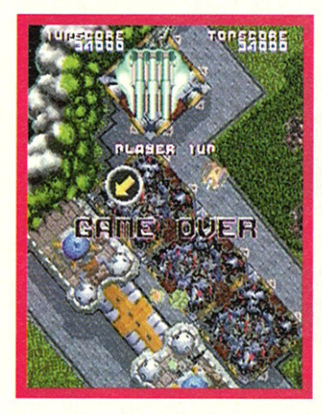


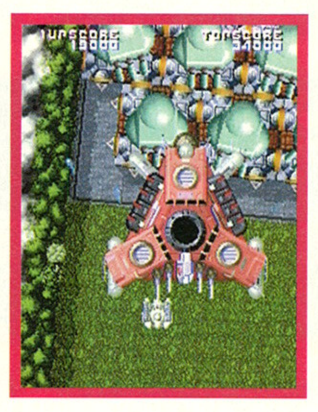
ASSAULT (1988)

El escalado y las rotaciones que Sega tomó por bandera con juegos como SPACE HARRIER y OUT RUN está de moda en los ochenta. De ahí que Namco lance al mercado una recreativa que a todas luces ha sido pensada para explotar todas las posibiliades que esta nueva técnica brindaba.







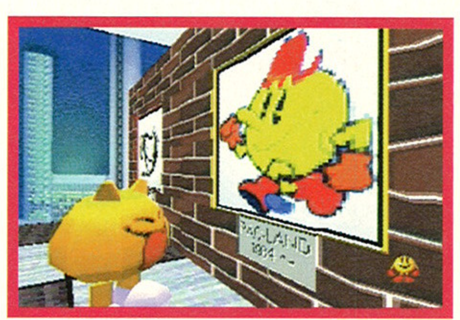




buen aficionado a los clásicos desee encontrar. El museo **Namco** incorpora algunas novedades bastante interesantes, a pesar de mantener un aspecto muy similar al que ofrecía en la tercera entrega de la serie. Así, ahora existe un teatro (esta vez sí es interactivo) en el que se puede acceder a todo tipo de información, referida especialmente a músicas y gráficos. En la biblioteca, por otro lado, se encuentra información concerniente a la propia **Namco**, aunque para saber algo más sobre cada juego será necesario indagar en la habitación que cada una mantiene en el museo. Con todo esto ya sólo queda esperar a la última entrega de la serie de clásicos de **Namco**, aunque ahora mismo estamos en disposición de afirmar que en **Japón** existe una nueva recopilacion de la compañía con juegos como el inolvidable ROLLING THUNDER.

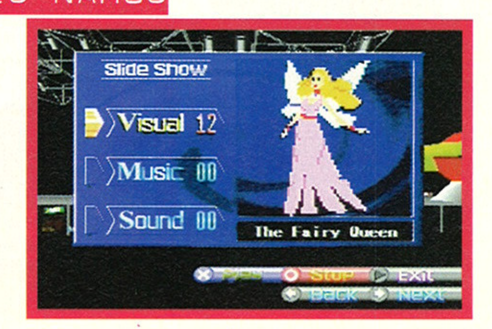
J. C. MAYERICK





EL MUSEO NAMCO







	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 JUEGOS
CONTINUACIONES	VARIABLE
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



La fidelidad gráfica se mantiene en su totalidad. Algo lógico si tenemos en cuenta que lo único que se debe ajustar son las paletas de colores.

MUSICA



Emular el sonido de una máquina de los ochenta con un hardware totalmente diferente encierra cierta dificultad que no ha sido obstáculo para Namco.

SONIDO FX



Lo mismo que se ha dicho para la música se puede aplicar a los efectos de sonido. Destaca, sobre todo, la limpieza de los mismos. Una buena emulación.

JUGABILIDAD



El problema de este VOLUMEN 4 es la escasa fama de sus juegos. Salvo PAC-LAND y ASSAULT (y ORDYNE quizá), los demás son poco conocidos.



GLOBAL

La emulación, ese fenómeno que cada vez está cobrando más importancia, mantiene una fiel representación en PlayStation con esta serie de recopilaciones. Cuando la conversión es perfecta, sólo cabe buscar peros en el contenido de la recopilación. En ésta, a pesar de no ser juegos conocidos, existe mucha calidad.

+ La emulación de los juegos, como en entregas anteriores, es simplemente perfecta.
− Los contenidos del museo no son tan abundantes como en las dos primeras entregas de la serie.

CONCURSO NAMCO MUSEUM VOL 4

Sony C. E. E. y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este gran concurso. Aquellos que respondan correctamente a la pregunta que hacemos a continuación podrán obtener uno de los 20 juegos que que sorteamos.

No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Agosto a la siguiente dirección: **EDICIONES REUNIDAS S. A. REVISTA SUPER JUEGOS. C/ O'DONNELL 12. 28009 MADRID**, indicando en una esquina del sobre «**CONCURSO NAMCO MUSEUM**».

1

3

2

4



PREGUNTA

Averigua a qué juegos pertenecen las pantallas que hay en esta página y uno de estos 20 NAMCO MUSEUM VOL. 4 puede acabar en tus manos.



NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C. POSTAL: ....

TELEFONO: ....

NAMCOMUSEUM
PAL
PAC-LAND
THE RETURN OF ISHTAR
ORDYNE
THE GENJI & HEIKE CLANS
ASSAULT
ナムコミュージアム
namco VOL. 4
SONY

RESPUESTAS:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

namco





Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



<EL VIRUS> Cuando el virus se extiende por todo el cuerpo de Raz, sólo Milly puede sanarle.

ATMOSFERA



Raz Harzy despierta de un sueño criogénico sin recordar su pasado y descubre que un terrible virus se va extendiendo por todo su cuerpo. Antes de convertirse en una bestia depravada deberá recorrer las frías salas de la base Biotecnológica en la que se halla atrapado, y dar con el antídoto que detenga el proceso.

Todos los que tengan problemas con el inglés se van a perder una parte importante del juego porque, aunque **OVERBLOOD** es una de las mejores aventuras en 3D para los 32

<PIPO> En la primera parte del juego este robot será de gran ayuda para el protagonista.





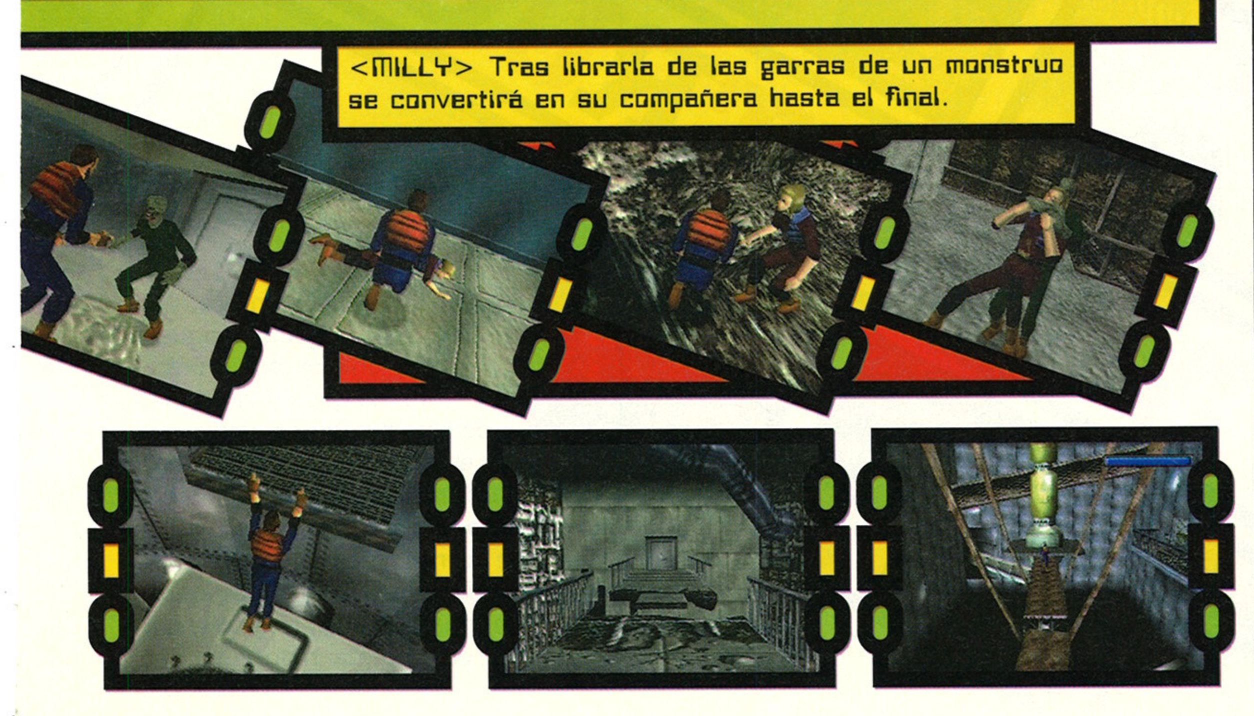


<MOTOS LOCAS> Un poco de diversión dentro de la aventura esquivando rocas a bordo de esta moto.

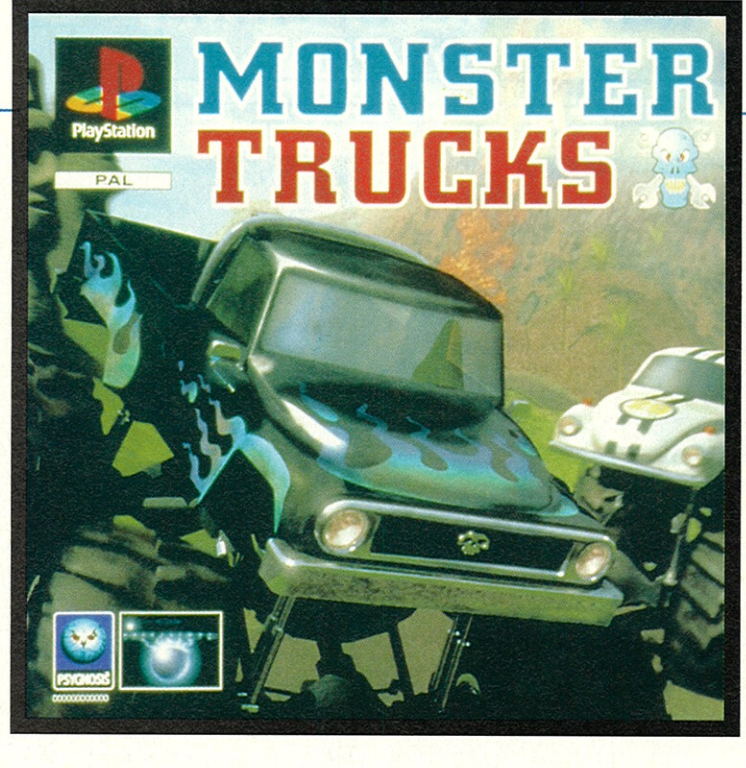
bits de **Sony**, uno de sus puntos fuertes viene dado por el desarrollo de una trama cargada de suspense que nos conduce hasta un final sorprendente. El ambiente que se respira en los corredores y estancias del juego resulta agobiante. En determinados momentos llega a ser estremecedor cuando los compases de una melodía aumentan su intensidad anunciando un peligro inminente. **OVERBLOOD**, además de seguir los esquemas básicos de una aventura clásica (buscar *items*, resolver puzzles, etc.) incluye escenas de acción que resultarán gratificantes para los usuarios más exigentes. Conducir una especie de moto aérea, agacharse para esquivar un vagón o luchar contra los monstruos que merodean por las plantas del gigantesco laboratorio harán un poco más movida la aventura de Raz. **Riverhill Soft.** ha dotado al juego de unos gráficos impresionantes, plagando las salas con todo lujo de detalles. Aunque este título pueda recordarnos a RESIDENT EVIL, encontramos ciertas variaciones, como la posibilidad de utilizar 3 cámaras diferentes (en primera persona, detrás del personaje y una que nos da perspectiva más amplia del lugar en que se encuentre el protagonista) sin que se produzca ninguna interferencia en lo que está sucediendo en pantalla. A pesar de no alcanzar las cotas de intensidad de RESIDENT EVIL, a lo largo de la aventura sólo hallaremos enemigos de forma repetida cuando nos acercamos al trepidante final. En resumen, si la aventura con ciertos toques de acción es uno de tus géneros preferidos, no debes perderte este título por nada del mundo.

R. DREAMER

<MILLY> Tras librarla de las garras de un monstruo se convertirá en su compañera hasta el final.







Cuando un género como el de la conducción es tan socorrido como en PlayStation, los programadores deben hacer encaje de bolillos y buscar alicientes que hagan su juego «especial». Este es el caso de MONSTER TRUCKS, cuya principal baza es conducir esos armatostes conocidos como «big foots».

LOS MONSTRUOS DE

Psygnosis ha sido y es una de las compañías que más partido ha sacado a las capacidades del *hardware* de ***PlayStation*** a la hora de concebir *engines* tridimensionales que permitan desarrollar simuladores de conducción. En esta ocasion **Reflections** nos presentan su última alternativa dentro de este género, que tiene como principales características la profusión de tortazos y las peculiaridades de los artefactos que protagonizan las carreras, los conocidos *big foot*. Aunque con estas premisas casi no hace falta decirlo, la espectacularidad es la nota más distintiva del compacto, con saltos estratosféricos, trompos, semivuelcos, piruetas y hasta un circuito en el que nuestro único cometido será destrozar a una serie de coches de desguace colocados en línea. Básicamente el juego se divide en dos modalidades principales, *championship* y *endurance*. Lo que distingue a una de otra es únicamente que en la primera de ellas nuestro cometido será seguir el trazado de los circuitos hasta llegar a la meta. En la segunda no hay circuito que valga, y lo que se nos exigirá es pasar por una serie de puertas situadas a lo largo y ancho del escenario en un orden determinado ayudados por una flecha indicadora. En resumen, un buen juego que quizá ha salido demasiado tarde para alcanzar notoriedad.

THE SCOPE





CONDUCCION

LAS GALLETAS

Cuatro perspectivas incluidas, aunque la interna es inútil debido a la dificultad de conducir entre baches.

CAR CRUSHING

No hay que llegar primero, sólo destrozar los coches completamente.

PILOTOS & COCHES

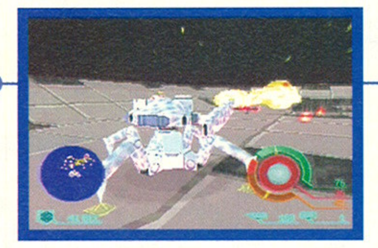
AARON, BEAM, ENZO, KARL, LEAN, MICHELLE, MIYUKI, NADIA, NAIL

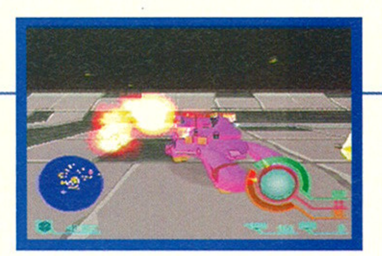


MENU







En Japón, hace ya un año, CARNAGE HEART supuso toda una revolución y un auténtico fenómeno para los fanáticos de los juegos de estrategia. Tras obtener parecidos resultados en los EE. UU. llega ahora a nuestro país.

INTELIGENCIA

La acusación que tienen que soportar la gran mayoría de los programas de estrategia es la de que son casi siempre iguales. Pues **CARNAGE HEART** no es igual pero sí una variación más del clásico juego de estrategia en el que preparamos todo para la batalla pero no participamos durante la acción de la misma. Tablero organizado en celdillas, movimientos por turnos, dos bandos con sus respectivas bases, creación, perfeccionamiento, distribución y abastecimiento de tropas y



otras tantas peculiaridades conforman el clásico esquema del género. Para salir un poco del enorme maremagnum de cifras y datos que suelen acompañar a este género, **CARNAGE HEART** nos ofrece una visión en 3D de la batalla y la posibilidad de elegir entre múltitud de tomas distintas. Cuando la acción se prolonga en el tiempo o se producen muchos combates seguidos, esta fórmula para seguir los combates puede llegar a ser absolutamente cargante. Es algo de lo que prescindirían los amantes de los simuladores y que no terminarán de agrade-

DISEÑO OKE




Para construir un OKE (un robot militar) deberemos atender a muchos elementos. Aunque cada cosa tiene su misterio, la más compleja e importante es la conducta del OKE en ataque. Esa es la gracia de todo este gran invento.




TIENDA




Para que nuestros diseños tengan lo mejor de lo mejor deberemos irnos de tiendas con cierta frecuencia. Además de compras, podremos invertir en investigación, en mejoras de productos y sacar información del enemigo.



IDIOMA



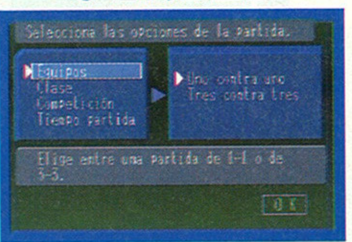
Todo un detalle que agradecerán los aficionados al género españoles. Es una buena ayuda.

INTELIGENCIA

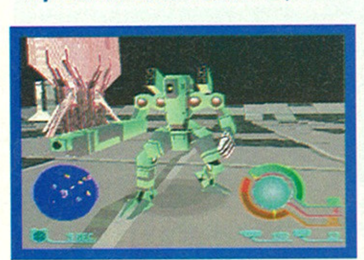


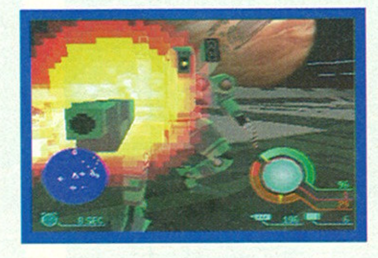
Diseñar la estrategia de ataque de nuestros robots es uno de los mayores retos de este programa.

VERSUS



Podréis competir contra los diseños de un amigo en un monton de modalidades distintas.







cer los amantes de los juegos de acción. Pese a esta opción, técnica y gráficamente es bastante elemental aunque resultan agradecidos los diferentes diseños que podemos hacer con nuestros robots. También hay que decir que estos no son los apartados fundamentales de un juego de estrategia. En lo importante, su jugabilidad, es un título con muchas posibilidades. La dificultad está bien ajustada, tiene una duración enorme y muchísimos elementos que condicionan la acción y de los que tendremos que estar pendientes. Si no decidididmos darle a la opción *auto*, sólo programar la inteligencia de nuestros robots a nuestro gusto puede llevarnos meses y horas de pruebas de laboratorio. El impresionante abanico de posibilidades para crear nuestro diseño de inteligencia artificial es el apartado que hace de **CARNAGE HEART** uno de los títulos más sugerentes para los amantes de estrujarse el seso.

DE LUCAR











SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ART DINK

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	SEGUN DINERO
FASES	4 MUNDOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	5 BLOQUES

GRAFICOS 80
Bastante elementales. Las batallas tienen varias perspectivas y los robots cuentan con un diseño interesante.

MUSICA 72
No se han roto mucho la cabeza los músicos, y el resultado es un tanto desangelado y sin ningún carácter épico.

SONIDO FX 72
Tres cuartos de lo mismo referido a la música. Están pero no son los espectaculares que uno podría desear.

JUGABILIDAD 88
Para los amantes de los juegos de estrategia puede resultar muy interesante y con muchas horas de vida.

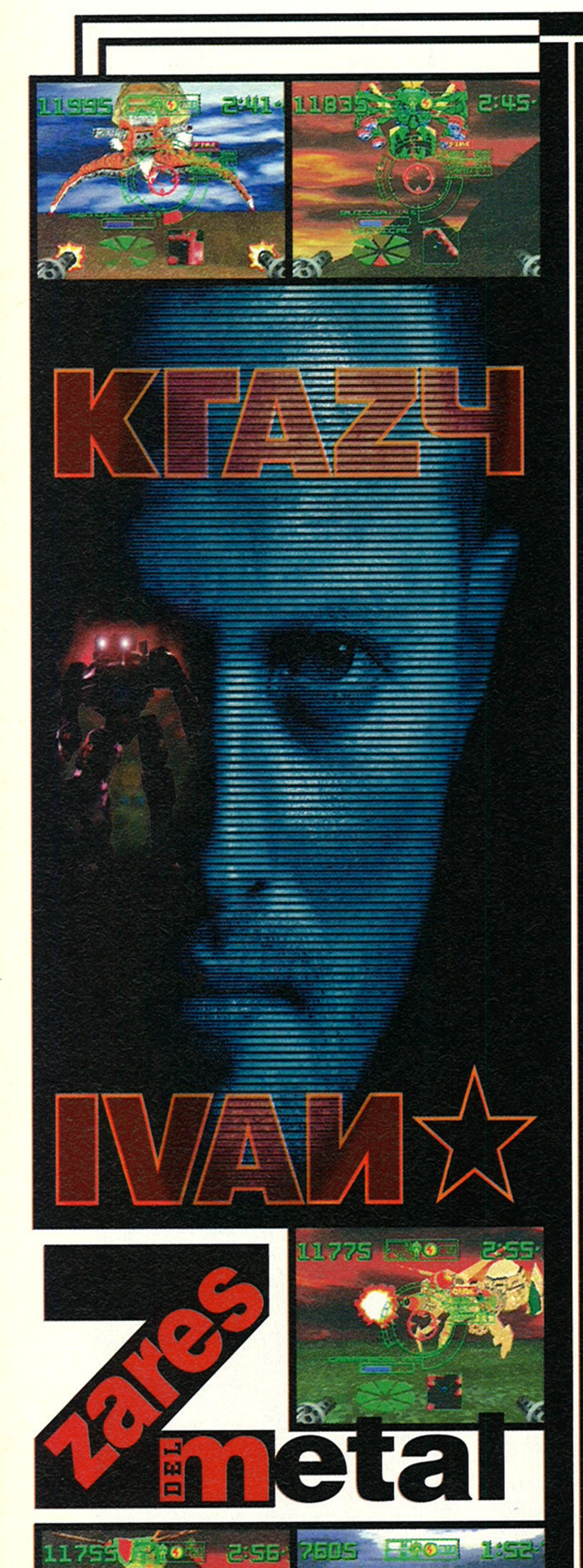




GLOBAL 85
CARNAGE HEART nos llega con un poco de retraso, y dentro de escasas fechas tendrá que luchar con títulos como WARCRAFT 2 o SYNDICATE WARS. Aunque vistosas, las batallas son demasiado largas como para resultar atractivas a los puristas del género. Cuando se suceden varios enfrentamientos, la cosa resulta cargante.

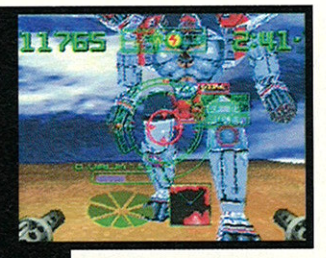
+ La grandes posibilidades como juego de estrategia.
− Las batallitas son demasiado largas para el género.





Cuando un juego no es una maravilla en su consola original, difícilmente lo será en cualquier otra. El desarrollo del juego es bastante simplón, y solamente consiste en destruir a un número determinado de robots gigantes en cada nivel, algo parecido a lo que sucedía en CYBERSLED. Eso sí, con más campo de acción para movernos y con enemigos más pequeños que se encargarán de sacarnos energía y hacer que gastemos munición. Los «robozes» están muy bien realizados, con unas texturas suaves y detalladas, aunque algunos efectos visuales realizados al disparar sus armas dan un poquito de pena. A parte de esto, sólo dos diferencias destacables con respecto a la versión de **Sony**: no está doblado al castellano y el apartado gráfico del juego es menos espectacular (texturas más pixeladas, creación más brusca de los escenarios...). En resumen, un buen juego, aunque hay cosas mucho mejores en ***Saturn*** del mismo estilo, y aparecidas antes.

THE PUNISHER

















PSYGNOSIS	
PERFECT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

Los escenarios están vacíos pero, por suerte, los enemigos están muy bien animados y realizados con todo lujo de detalles.



MUSICA

Las típicas melodías que Psygnosis, bastante cercanas a las que se escuchan hoy en día en las discotecas.



SONIDO FX

Normalitos, desde las explosiones hasta los disparos. Cumplen a la perfección el objetivo: dar ambiente al juego.



JUGABILIDAD

El control es sencillo, aunque también lo es la mecánica del juego en sí, lo que puede hacer que nos cansemos pronto.





GLOBAL

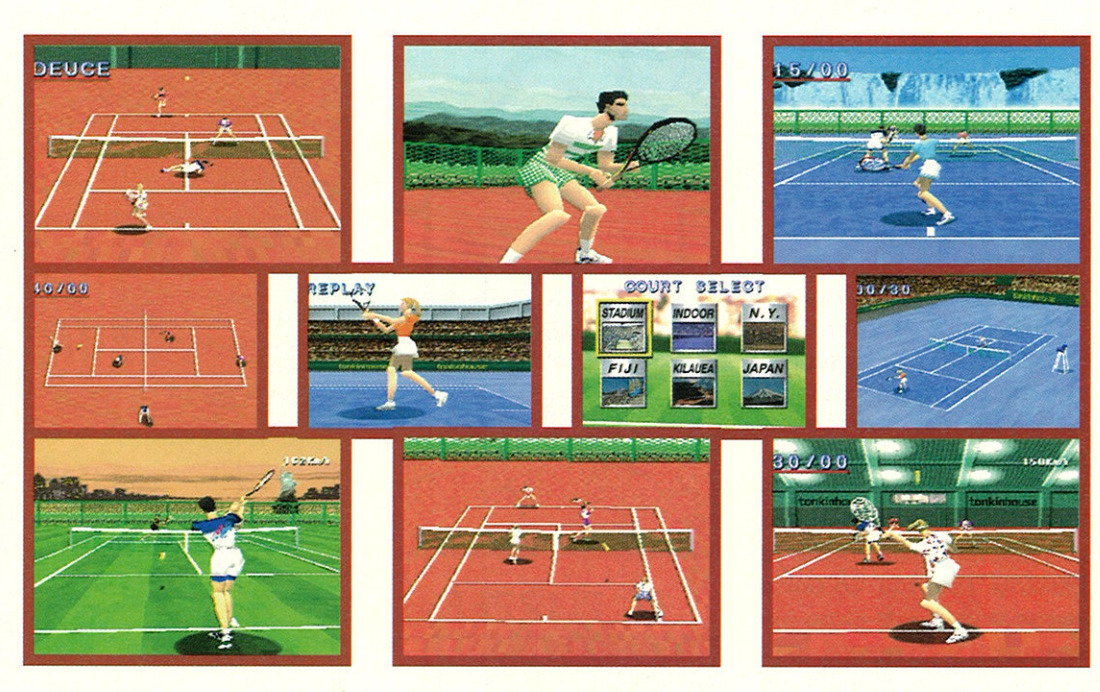
En tiempos en que podemos encontrar juegos de este estilo mucho mejores, como por ejemplo GUNGRIFFON, este KRAZY IVAN no tiene mucha razón de ser, y mucho más si tenemos en cuenta que ha pasado más de año y medio desde su lanzamiento en PlayStation. De todas formas no es un juego malo, simplemente un poco desfasado.

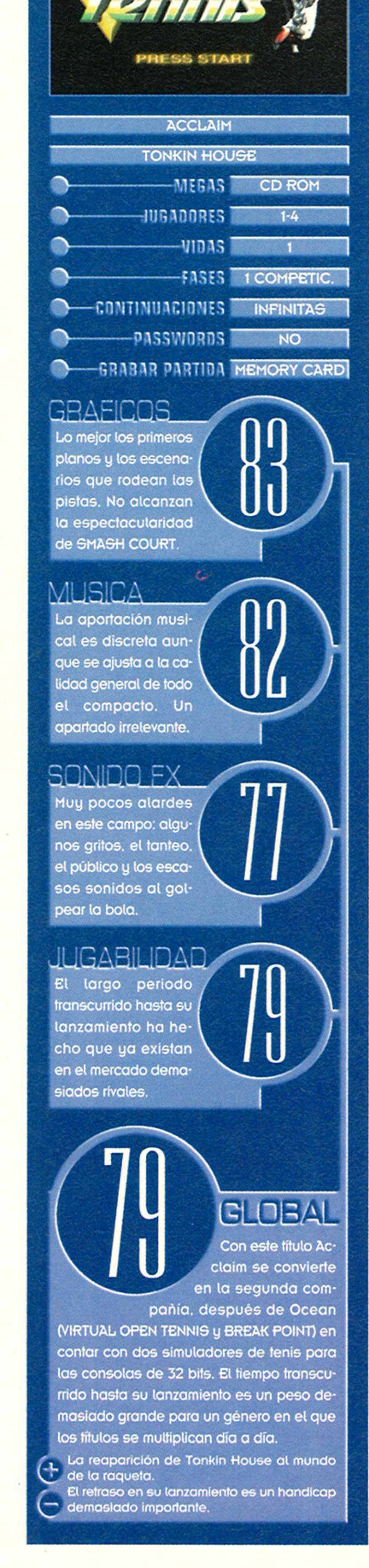
+ Puede resultar divertido esto de machacar «robozes», por lo menos por un rato.
− Los controles son sencillos pero están distribuidos de una forma no muy cómoda.



A LA RED

UN NUEVO SIMULADOR DE TENIS LLEGA CON UN CONSIDERABLE RETRASO CON RESPECTO AL MERCADO JAPONES. EN SU TARJETA DE PRESENTACION DESTACA LA PROGRAMACION DE TONKIN HOUSE, CREADORES DEL MITICO SUPER TENNIS.





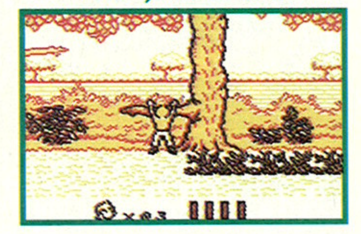
Ha pasado más de un año desde que en A PIE DE PISTA ofrecimos la primera aproximación a un, por entonces novedoso, **V TENNIS**. Cuando parecía que este programa no llegaría nunca a nuestro mercado, **Acclaim**, responsable de VIRTUAL OPEN TENNIS para ***Saturn***, se ha decidido a producirlo. **V TENNIS** no tiene nada que ver con el compacto citado, ya que ni siquiera coinciden en su grupo programador. Así, los creadores del nuevo juego son **Tonkin House**, una de las compañías que ha pasado a los anales de los videojuegos deportivos gracias al impresionante SUPER TENNIS para ***Super Nintendo***. Sin embargo, el compacto no responde a la calidad que se podría esperar. Los gráficos, totalmente poligonales, son correctos pero no hace nuevas aportaciones al género tenístico. Entre las diez cámaras incluidas se ofrece la posibilidad de observar primeros planos que, aunque logran una gran espectacularidad, tienen escasa jugabilidad. Destacamos algunos paisajes que se utilizan como fondo de las canchas de juego. De todas formas, la impresionante variedad de simuladores de tenis existentes para ***PSX*** hacen que el resultado del binomio **Acclaim-Tonkin House** sea un simple título más. El retraso en el lanzamiento ha sido decisivo.



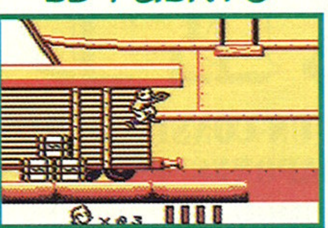
CHIP & CE

CON CIERTO RETINTIN

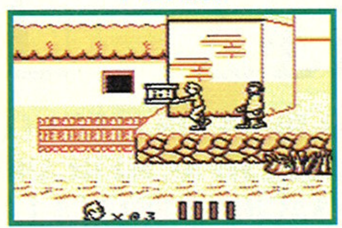
EL JARDIN



EL PUERTO

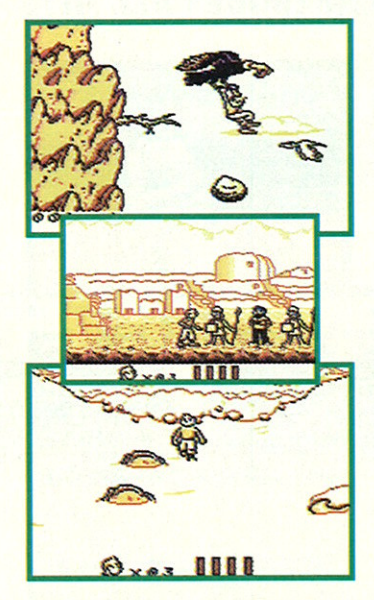


PERU



La secuela del terriblemente difícil TINTIN EN EL TIBET que tantos quebraderos de cabeza nos proporcionó, es toda una realidad. Y por desgracia, mucho nos tememos que **Infogrames** ha entrado en una lamentable rutina que, curiosamente, le esta proporcionando más frutos de los merecidos. Y es que ya todos sus juegos son prácticamente iguales: plataformas, niveles excesivamente lineales (sin secretos que alarguen la vida del juego) y un desarrollo que a estas alturas puede resultar ya bastante aburrido. Lo único que se salva de este juego son las músicas y, en general, todo lo concerniente al apartado técnico al que no se le puede poner ningún pero. Un último requerimiento a **Infogrames**: ¡¡cambien!!

J. C. MAYERICK

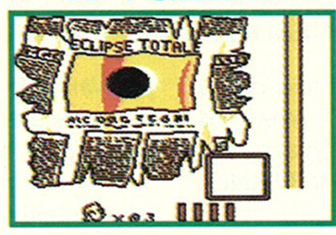


MAS RIOS





EL PUZZLE







Tintín, las plataformas y el río, un cocktail explosivo que a Infogrames le ha reventado en sus mismas manos.









INFOGRAMES

BIT MANAGERS

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	16
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 82

En la tónica que anteriores juegos de Bit Managers mostraban, aunque se nota cierta mejoría en las animaciones.

MUSICA 83

Utilizar un Spectrum para hacer las músicas sigue siendo la mejor opción de crear músicas para Game Boy.

SONIDO FX 75

Muy flojillo anda el juego en este sentido. Escasos recursos para un apartado generalmente sobrio en Game Boy.

JUGABILIDAD 69

Estamos un poco hartos de que Infogrames imponga sistemas de juego como éste. Por lo menos está vez es más fácil.

72 GLOBAL

No sabemos si es el afan por conseguir el liderazgo o las pocas ganas de crear algo mejor. Infogrames se empeña en explotar un sistema de juego que podríamos calificar como cargante. Esperemos que la próxima entrega de ésta o cualquier otra saga sirva para introducir unas mejoras que ya resultan imprescindibles. Que así sea.

\+ Técnicamente no se le puede objetar nada. Y quizá sea eso lo único destacable.

− A todo lo dicho, sumar que en esta ocasión no hay textos en castellano.

VARIOS

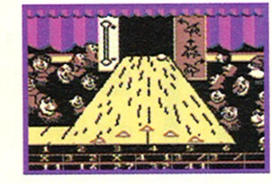


Mientras el macizorro de Hércules calienta motores antes de aterrizar en nuestro país, el último gran éxito de la todopoderosa Disney exprime las últimas gotas del jugo que EL JOROBADO DE NOTRE DAME le ha dado. La cita es en Game Boy, y como suele ser habitual, con los más pequeños.

¡¡HAY QUE JOROBARSE!!

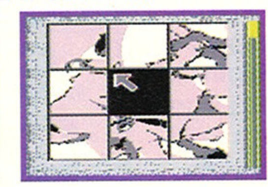
DJALI BOWLING





PICTURE PUZZLE



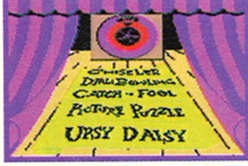


La correspondiente versión del clásico **Disney** de todos los años viene encarnado esta ocasión por el impactante, aunque menos exitoso, **JOROBADO DE NOTRE DAME**. Y esta vez, no sabemos si sirviendo de precedente, el grupo de programación encargado de llevar a buen puerto el proyecto (la siempre enigmática **T•HQ**) ha optado por enfocar su diseño hacia los más pequeños de la casa, los que en teoría más uso de *Game Boy* deberían hacer. Eso deducimos de la simpleza de los juegos que se incluyen en este cartucho, clásicos todos ellos, que amenizaron hace tiempo los, por entonces, desalmados sistemas de videojuegos o, más claramente, los limitados *hand-helds*. Aunque si algo se debe aceptar es que, por lo menos, resulta divertido. No sabemos por qué, pero este tipo de juegos siempre suelen enganchar al jugador, aunque por lo general acabarán cansando, dado el escaso número de objetivos que en ellos se suele encontrar (más que el intento por superar records de puntuación). Con todo, **EL JOROBADO DE NOTRE DAME** terminará siendo una buena opción si de lo que se trata es de contentar a alguno de los benjamines de la casa. Abstenerse jugadores de mayor edad, ya que en el mercado existen mejores opciones que este *pack* de juegos.

J. C. MAYERICK

FUNFAIR

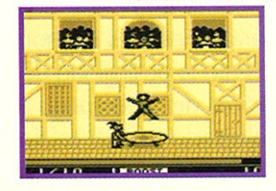


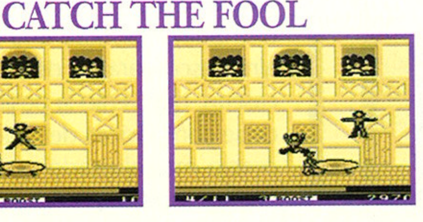


UPSY DAISY



CATCH THE FOOL





CHISELER







DISNEY INTERACTIVE	
T•HQ	
MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 JUEGOS
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 85
No se han escatimado medios para conseguir que el modo Super Game Boy cuente con un colorido impresionante.

MUSICA 82
El tema principal ha sido adaptado con cierta calidad, aunque el resto de las músicas son simplemente aceptables.

SONIDO FX 80
El juego tampoco necesita muchos efectos de sonido, pero un pequeño esfuerzo en este sentido habría estado bien.

JUGABILIDAD 82
Es posible que los benjamines de la casa lo encuentren divertido, aunque a los más expertos les resultará algo soso.

GLOBAL 82
Anteriores adaptaciones de películas de Disney habían pecado de no estar dirigidos hacia un público específico. Eran demasiado complicadas para los más pequeños y excesivamente simples e infantiles para los más grandes. Con EL JOROBADO DE NOTRE DAME Disney ha optado por atender a su publico más fiel: los «peques».

\+ El colorido (en Super Game Boy) es la tónica dominante de todo el juego.

− Algunos juegos pueden resultar excesivamente simples y, sobre todo, fáciles.

REBAJ PLAYS

Aunque las rebajas de verano están llegando ya a su fin, en PlayStation van a seguir y por mucho tiempo. La serie PLATINUM será un salvavidas de nuevos usuarios.

WIPEOUT ■ SONY C.E. / PSYGNOSIS ■





El mejor juego de conducción futurista es de Psygnosis y se llama WIPEOUT. Impresionantes efectos de luz, alucinantes abismos y una fluidez de movimientos pasmosa. Todo ello para hacer de este juego el más trepidante de cuantos existen. La música, además, puro tecno.

GRAFICOS	MUSICA
96	92
SONIDO FX	**JUGABILIDAD**
92	93

GLOBAL **95**

DESTRUCTION DERBY ■ SCE/PSYGNOSIS ■





Fue otro de los juegos que nos dejó con la boca abierta. Sabíamos de la capacidad 3D de *PlayStation*, pero DESTRUCTION DERBY se encargó de superar las expectativas que sobre *PSX* se habían levantado. Destrucción total en un increíblemente perfecto entorno 3D.

GRAFICOS	MUSICA
95	90
SONIDO FX	**JUGABILIDAD**
95	92

GLOBAL **93**

Si has tenido la ocasión de comprar una ***PlayStation*** en los últimos días, y además has oído hablar de joyas como RIDGE RACER o WIPEOUT, estás de enhorabuena. Si ya eres un usuario veterano que nunca tuvo la oportunidad de sentir miedo con maravillas del terror como RESIDENT EVIL o ALIEN TRILOGY, estás de enhorabuena. En definitiva, si eres usuario de ***PlayStation***, estás de enhorabuena. Tanto jolgorio viene a cuento de la genial iniciativa que **Sony Computer Entertainment**, primero en el extranjero y después en nuestro país, ha preparado. La serie **PLATINUM**, que compañías como **Sony C.E., Arcadia, Electronic Arts** o **Virgin** han comenzado a distribuir, supondrá una bocanada de aire fresco para las débiles economías caseras, que verán la posibilidad de hacerse con clásicos del videojuego a un precio más ajustado que el refajo de

CON LA SERIE PLATINUM PODREIS ADQUIRIR LOS GRANDES CLASICOS DE PSX A UN PRECIO AJUSTADO

AS EN TATION



The Punisher.

Sólo 3.990 pesetas es el precio que se ha fijado a esta serie de lanzamientos que han llamado **PLATINUM** por aquello de que el platino vale más que el oro. Un precio más o menos equivalente al de países como **EE.UU.** y **Japón**, en los que aparecerán a 25$ y 2.800¥ respectivamente.

Y a decir verdad, el catálogo de lanzamientos que esta serie «barata» dispone está lleno de juegos que no hace muchos meses nos dejaron con la boca abierta y, además, para todos los gustos. TEKKEN, AIR COMBAT, DESTRUCTION DERBY, ROAD RASH, FADE TO BLACK y muchos más que irán apareciendo. Ahora ya no hay escusa para no saber todo lo concerniente a la «historia» de *PlayStation*.

J. C. MAYERICK

TEKKEN ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Los juegos de lucha en 3D parecían coto privado de las máquinas recreativas. Entonces llegó **Namco** y nos demostró que no hacía falta gastarse los durillos pudiendo destrozar los *control-pad* de ***PlayStation.*** La máxima jugabilidad para un *beat'em-up* que ha hecho historia.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	92	94	94

RIDGE RACER ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Llegó desde los salones recreativos, y desde entonces es la envidia de los «no-usuarios» de ***PlayStation.*** Su increíble jugabilidad, así como su perfecto *engine 3D*, le convierte en una joya de la conducción tan sólo superado por sus sucesores. Un fijo en cualquier colección.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	93	92	95	94



AIR COMBAT ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Pilota los más increíbles cazas en uno de los mejores juegos de aviación que ha dado el mundo de las consolas. Con la tonelada de opciones de un simulador y la carga adictiva de un *shoot´em-up*, **AIR COMBAT** es una las mejores compras que puedes hacer en ***PlayStation***.



ALIEN TRILOGY ■ N. SOFTWARE CENTER / ACCLAIM ■



Casi nadie se escapó del jueguecito de **H. R. Giger**, y menos aún los usuarios de ***PlayStation***. Las tres películas en un solo juego a través de más de una veintena de fases 3D en perspectiva subjetiva. Miedo, tensión y mucha, mucha sangre para un juego especialmente ácido.



WORMS
■ ARCADIA ■



Llegó, vió y **The Scope** nos fundió. Es posiblemente el juego más simpático de cuantos han pasado por ***PlayStation***, pero lo peor de todo: es desesperadamente jugable. El clásico juego de los cañones en versión adaptada a la década de los noventa.

■ **GLOBAL: 92**

TRUE PINBALL
■ ARCADIA ■



Ocean creó uno de los mejores *pinball* que se recuerdan, tanto en consola como en ordenadores personales. Los tableros más elaborados y el movimiento de bola más real. Todo esto llevó a **De Lúcar** a arruinar su vida. Hoy, por fin, empieza a ver la luz.

■ **GLOBAL: 93**

ROAD RASH
■ ELECTRONIC ARTS ■



La bestialidad más absoluta sin ningún tipo de censura. El juego de motos que más sistemas ha recorrido y que, en su adaptación para ***PlayStation***, recobró todos los bríos y la emoción del primer **ROAD RASH** de 32 *bits* que apareció para ***3DO***.

■ **GLOBAL: 92**

FANTASTICOS JUEGOS QUE HAN LOGRADO OBTENER UNA EXCELENTE PUNTUACION EN NUESTRA REVISTA

B.A.TOSHINDEN

■ SONY COMPUTER ENT. ■



La revolucionaria técnica *Hyper-solid* era la mayor valedora de un juego que mezclaba a la perfección golpes especiales típicos de los *beat'em-up* en 2D y toda la jugabilidad de los mejores juegos de lucha en 3D. A la sombra de TEKKEN pero aún con vida.

■ **GLOBAL: 95**

BUST A MOVE 2

■ N. SOFTWARE CENTER ■



La teórica secuela de la secuela de BUBBLE BOBBLE era, por lo menos, tan divertida como el original PUZZLE BOBBLE. Contaba además con adictivos modos de dos jugadores con los que la jugabilidad estaba asegurada. Un juego que te durará muchos años.

■ **GLOBAL: 92**

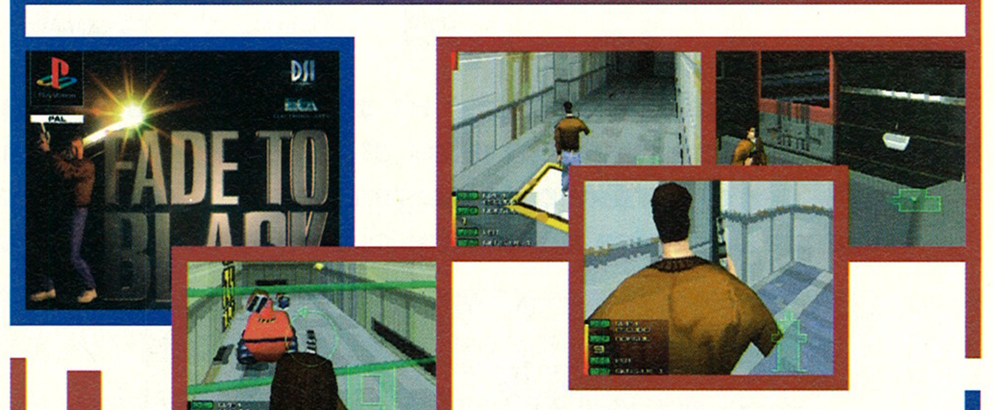
■■■ OTROS TITULOS ■■■

Las rebajas no terminan aquí. En próximos meses aparecerán bajo el sello **PLATINUM** juegos que hoy causan furor entre los usuarios de ***PlayStation***. Eso sí, siempre al módico precio de 3.990 pesetas.

- LOADED
- ACTUA SOCCER
- TOMB RAIDER
- FIFA 96
- PGA TOUR GOLF 96
- RIDGE RACER REVOL.

FADE TO BLACK

■ ELECTRONIC ARTS / DELPHINE ■



La esperada secuela de FLASHBACK dió un cambio radical al planteamiento original. Seguían los vectores por medio, pero esta vez el entorno 3D era el gran protagonista. Puro espectáculo para un juego que, como todos los de **Delphine Software**, era especialmente difícil.



RESIDENT EVIL

■ VIRGIN / CAPCOM ■

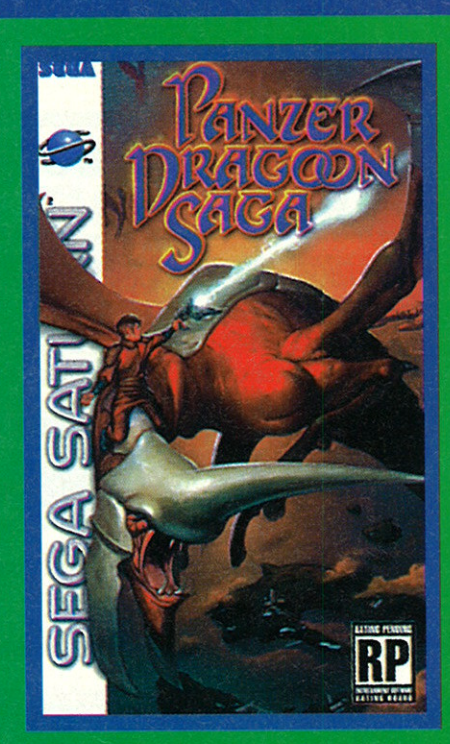


Jamás un juego le había proporcionado miedo alguno a los componentes de esta redacción. Los gráficos más terroríficos jamás vistos, un argumento digno de un Oscar y una puesta en escena especialmente pensada para habitaciones oscuras y un sonido muy, muy alto.



A TODO SATURN

Justo cuando parecía que un año más Saturn se iba a quedar atrás en lanzamientos con respecto a las otras consolas, Sega nos sorprende con el que puede ser el catálogo de juegos más alucinante desde que se lanzó esta consola hace dos años. Algunos de ellos hay que verlos para creerlos.



PANZER DRAGOON SAGA



Andromeda, uno de los equipos de programación más importantes de los últimos tiempos, nos brinda la oportunidad de deleitarnos con la tercera entrega de PANZER DRAGOON, esta vez transformado en un *RPG*, con unos gráficos que superan ampliamente a todo lo visto hasta ahora en la saga y que dejarán boquiabiertos a cualquiera que los vea. Una auténtica maravilla técnica que además es divertida, jugable y muy, pero que muy larga. Sin duda uno de los estrenos en *Saturn* más esperados.







Por primera vez en la saga, tendremos completa libertad de acción y movimientos para ir a donde queramos con nuestro dragón, e incluso podremos caminar con el guerrero por algunos de los escenarios





DUKE NUKEM 3D

Uno de los *shoot-em´up* en 3D más divertidos de la historia tiene ya a punto su versión para ***Saturn***. Desarrollado por **Lobotomy**, los artífices de EXHUMED, promete acción violenta y sangre en cantidades industriales. Un disfrute para los amantes del *gore* casero.







El engine utilizado por Lobotomy ha permitido algunas mejoras con respecto al juego original. Estas son por ejemplo los efectos de luz que abundan en los escenarios y en los disparos de las armas.







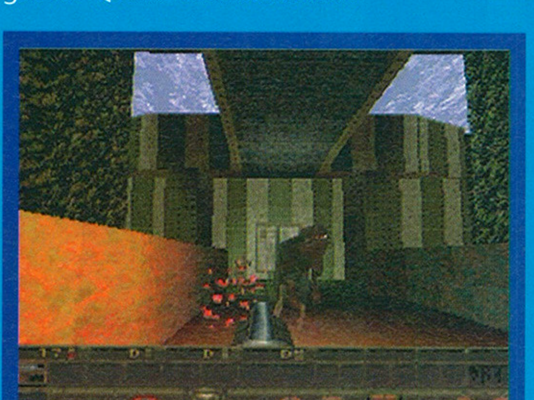


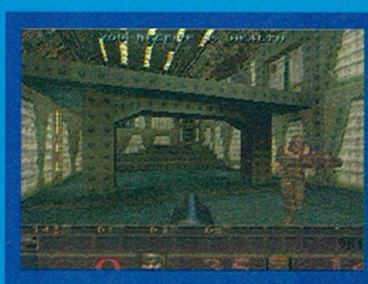
QUAKE

Si alguien pensaba que no iba a ser posible la conversión de este arcade a ***Saturn*** estaba equivocado, porque el buen hacer de **Lobotomy** ha logrado una conversión muy parecida al original a pesar de que era mucho más complicado debido a que los enemigos de QUAKE son vectoriales.



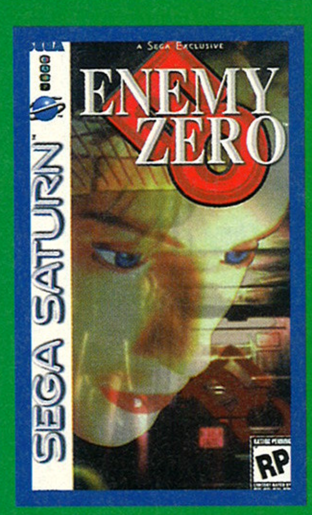








Aunque al juego aún le falta mucho para estar terminado, ya se auguran unos resultados bastante espectaculares.



ENEMY ZERO

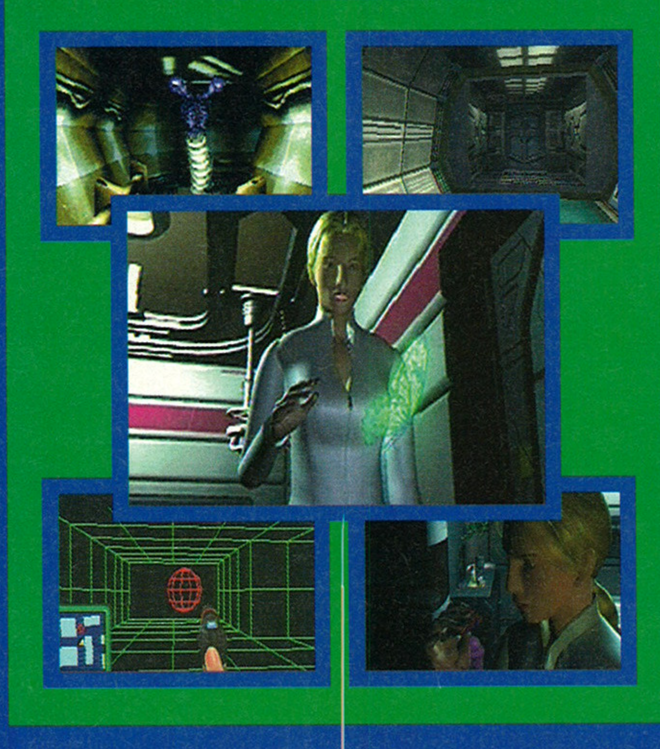
Los autores de D por fin verán su segunda aventura publicada en nuestras fronteras. Suspense, terror, acción y más de un susto en uno de esos juegos a los que no es conveniente jugar a oscuras en casa.

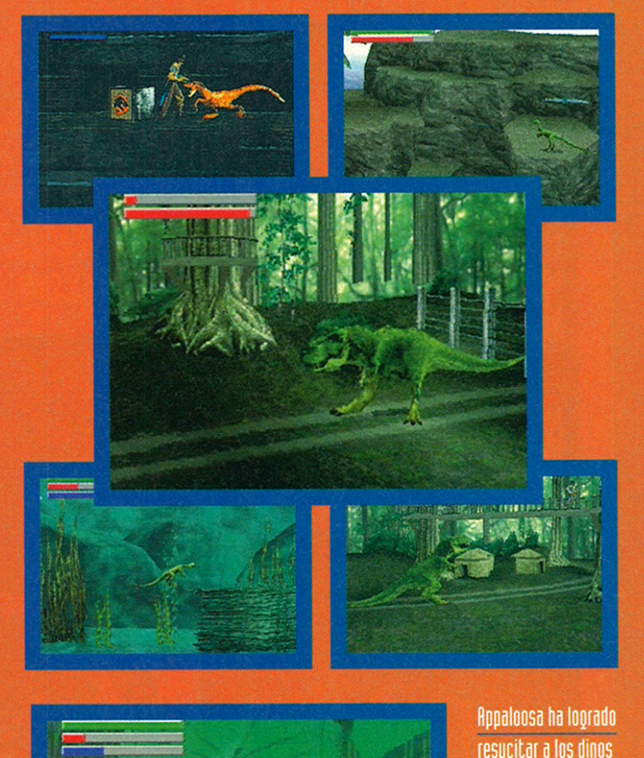




Si disfrutasteis de las dosis de horror de D, preparaos para esta nueva aventura de Warp, mucho más terrorífica e interactiva que la anterior, con fases de pura acción.





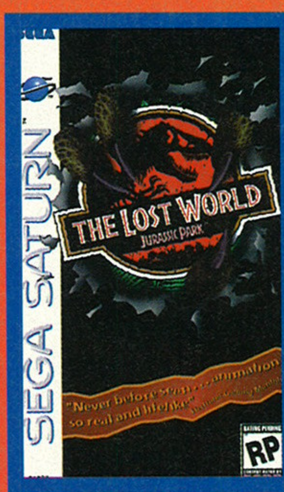


Appaloosa ha logrado resucitar a los dinos con todos los honores que se merecen. Por una vez el nivel técnico del juego está a la altura de la película y de cualquier juegazo.









THE LOST WORLD

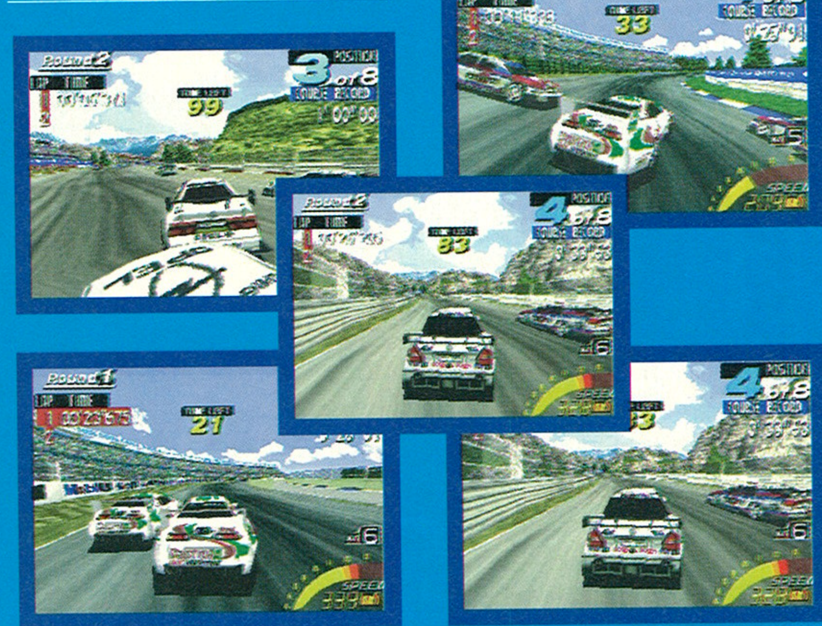
La oportunidad de manejar cinco personajes distintos (incluido el T-Rex y dos humanos) en un juego técnicamente soberbio, nos la brinda **Appaloosa** con la versión ***Saturn*** de la película JURASSIC PARK: THE LOST WORLD.





TOURING CAR





Aunque la recreativa ha tenido una vida más bien efímera, la conversión a *Saturn* de este divertido arcade de conducción promete grandes dosis de entretenimiento. Desarollado por algunos de los programadores de la máquina TOURING CAR, respeta todas las características del original y añade alguna que otra agradable sorpresa. Suavidad, jugabilidad y muy buenos gráficos son sus armas, y aunque aún está muy inacabado tiene una pinta estupenda. Mención especial a su banda sonora.







Aunque algunas partes del juego están completamente terminadas, otras, como los coches y el resto de los gráficos del circuito, están lejos de su conclusión definitiva. El juego promete, y mucho.











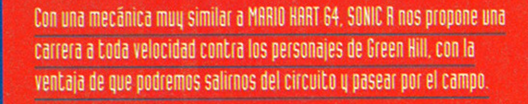
SONIC R



Travellers Tales, con ayuda del Sonic Team, protagonizan el auténtico debut de la mascota de **Sega** en los 32 *bits*. Efectos de luz, transparencias, suavizado de texturas y velocidad escalofriante son algunas de las caraterísticas de este juego de carreras con Sonic de protagonista. Aunque parezca mentira, éstas son pantallas de ***Saturn***, no de ninguna recreativa de ***Model 3***, ni de la *intro* del juego. Los que pensaron que ***Saturn*** no podía hacer juegos en 3D al nivel de ***PlayStation***, que se preparen.





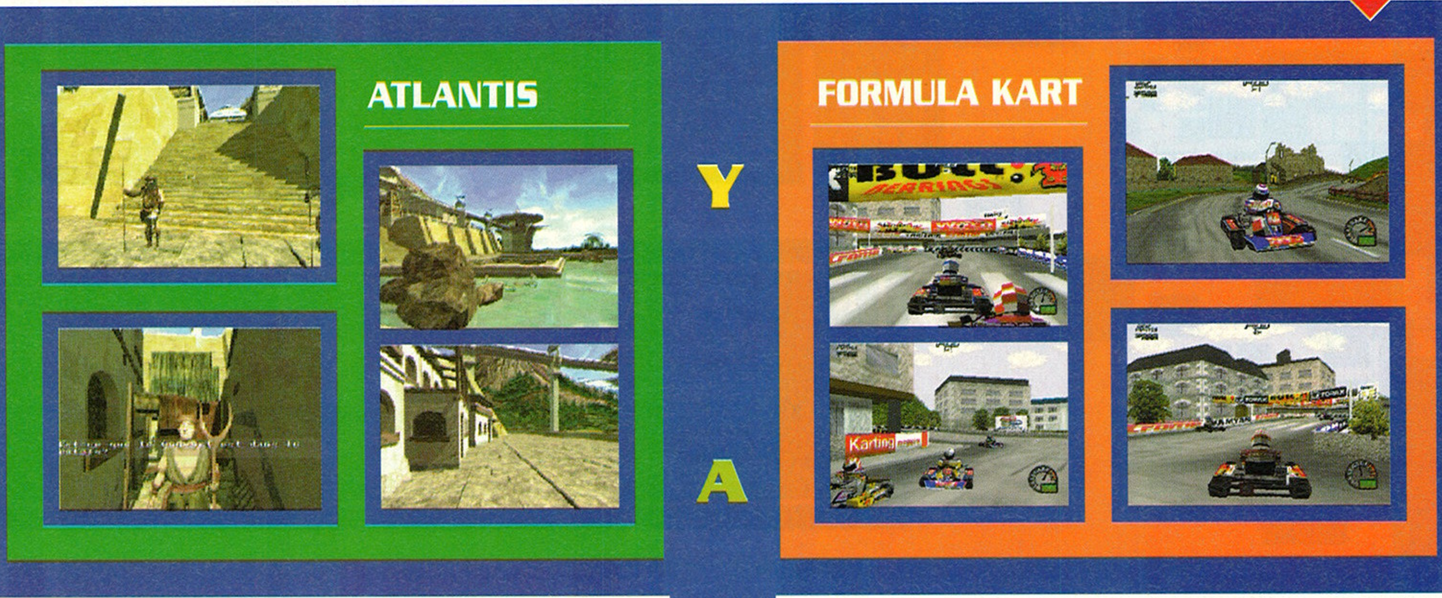

Con una mecánica muy similar a MARIO KART 64, SONIC R nos propone una carrera a toda velocidad contra los personajes de Green Hill, con la ventaja de que podremos salirnos del circuito y pasear por el campo.



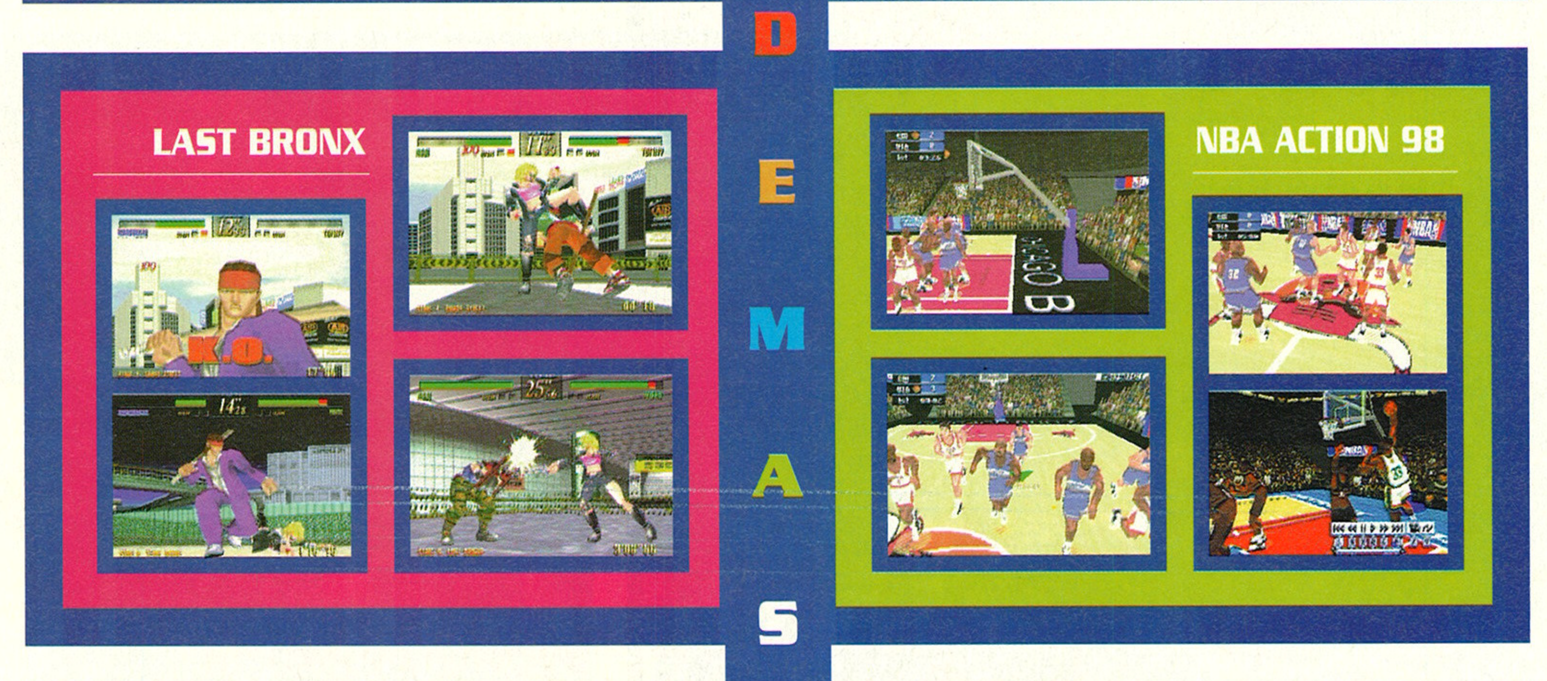


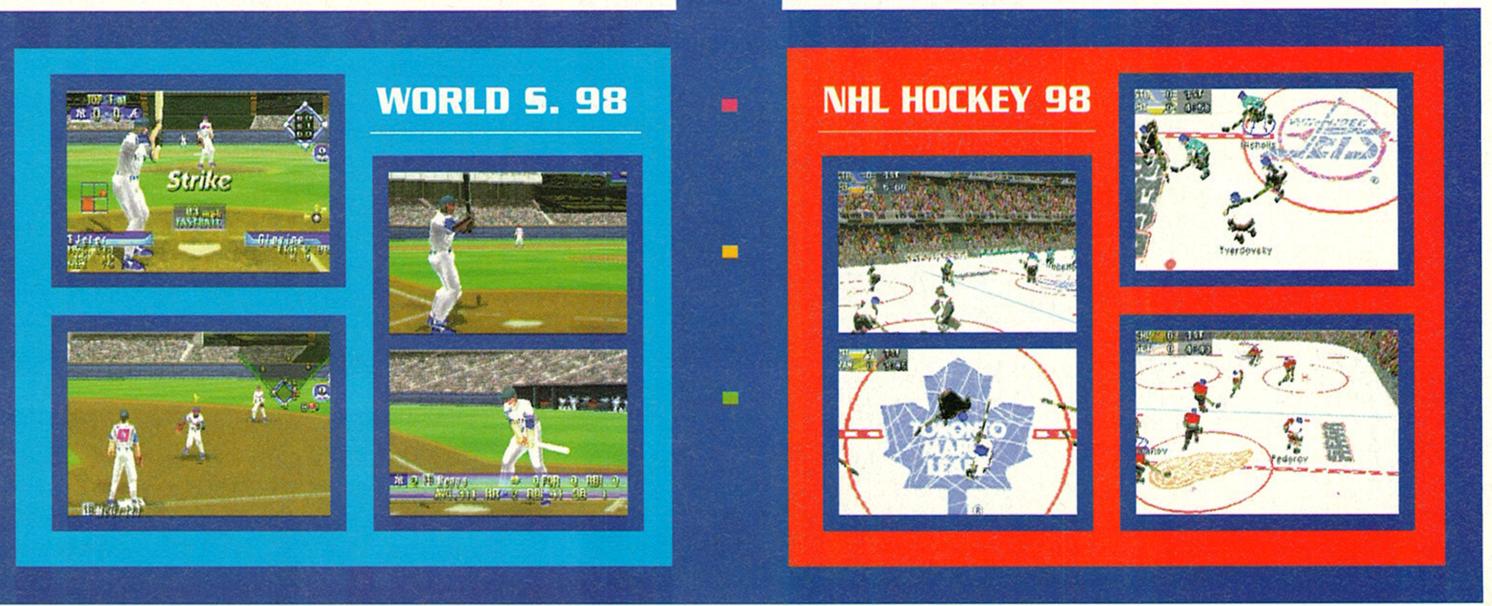



SJ


ATLANTIS
FORMULA KART

Y ADEMAS...


LAST BRONX
NBA ACTION 98


WORLD S. 98
Strike
NHL HOCKEY 98

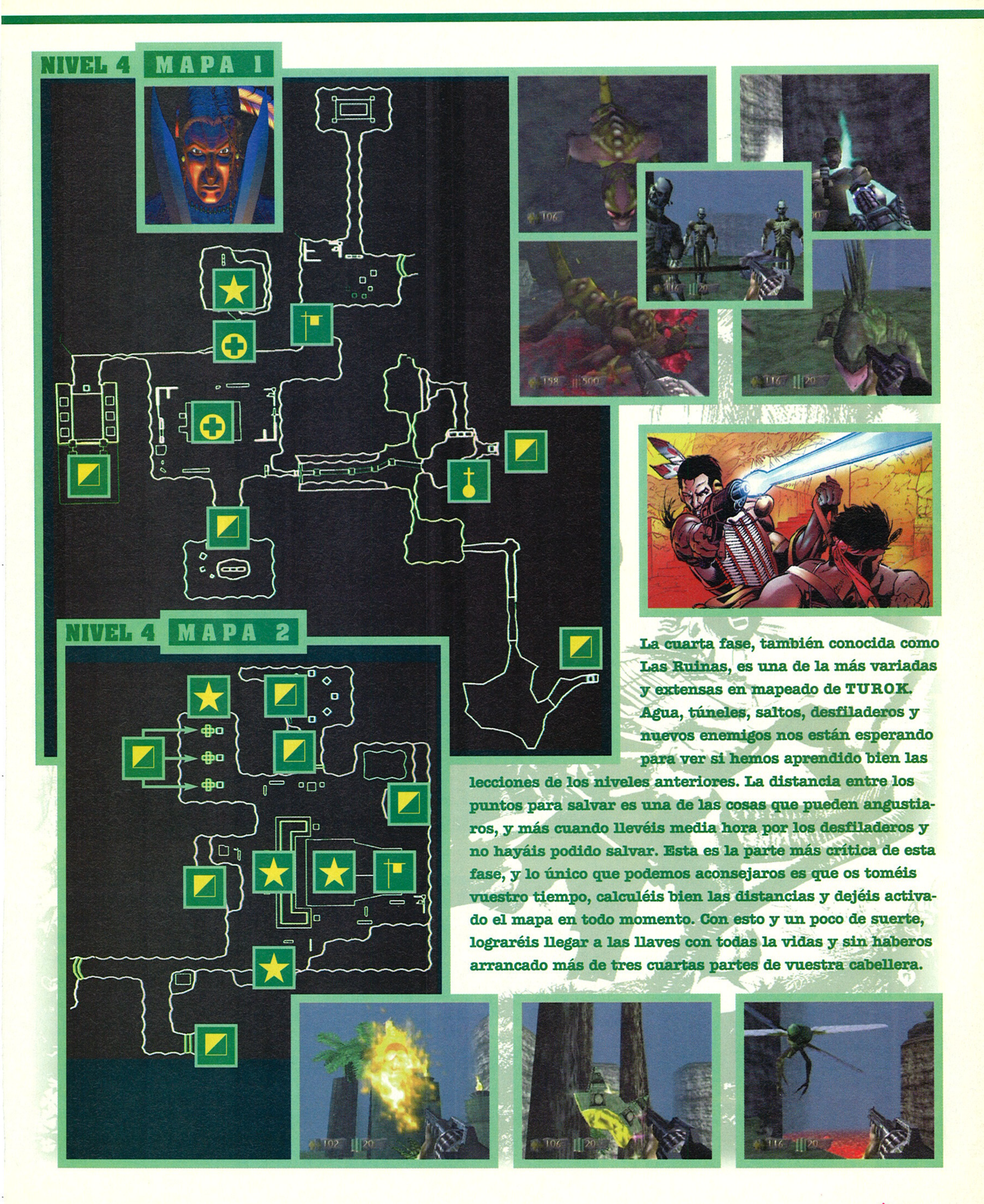


NIVELES 4 Y 5

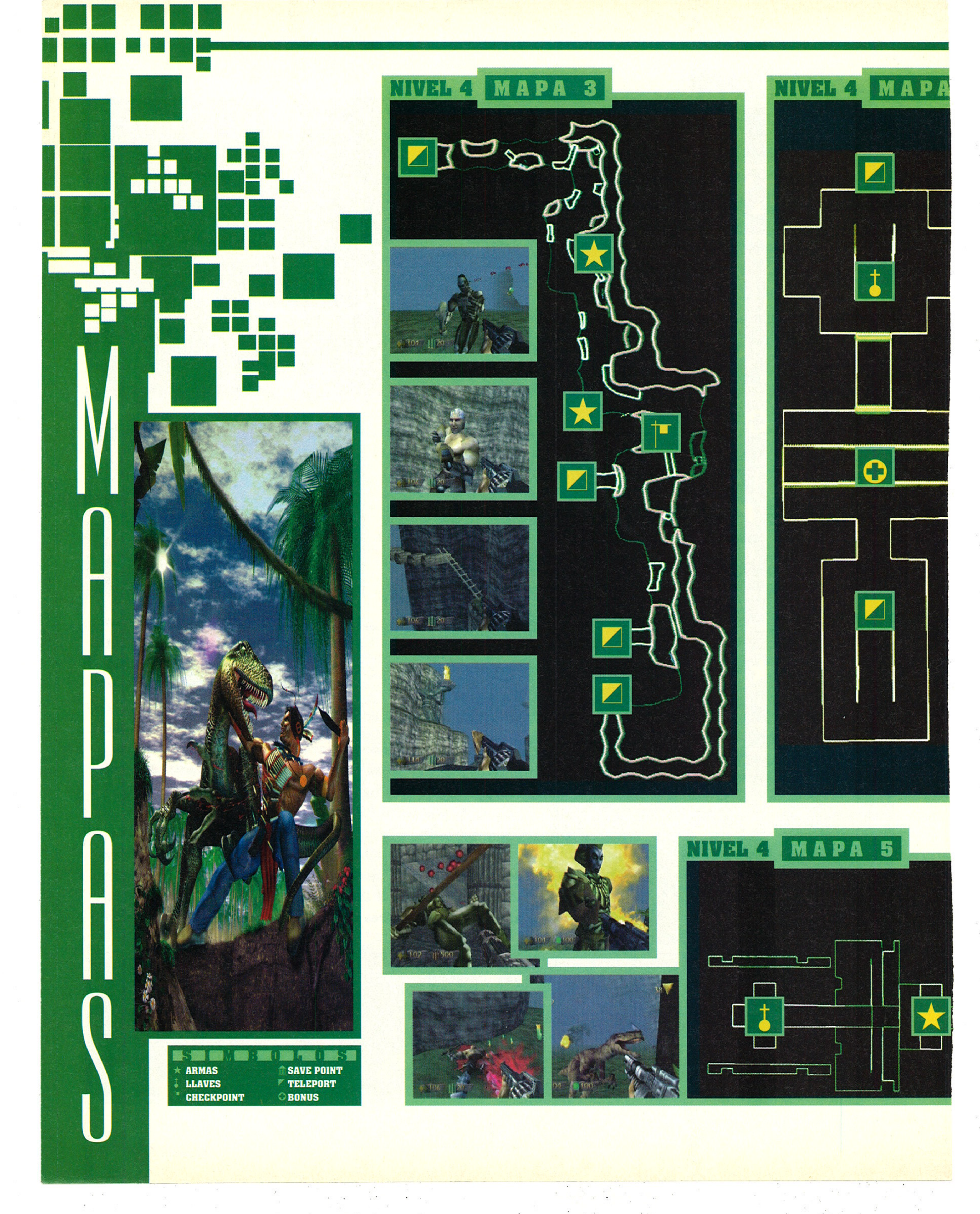
Ya llevamos tres meses alumbrando los mapas de TUROK. Un tercio de un embarazo que esperamos llevéis ahora con más alegría. Aún quedan varios meses para ver el fruto de vuestros dolores pero tranquilos, que todo saldrá bien.

SÍMBOLOS

- ARMAS
- LLAVES
- CHECKPOINT
- SAVE POINT
- TELEPORT
- BONUS



La cuarta fase, también conocida como Las Ruinas, es una de la más variadas y extensas en mapeado de TUROK. Agua, túneles, saltos, desfiladeros y nuevos enemigos nos están esperando para ver si hemos aprendido bien las lecciones de los niveles anteriores. La distancia entre los puntos para salvar es una de las cosas que pueden angustiaros, y más cuando llevéis media hora por los desfiladeros y no hayáis podido salvar. Esta es la parte más crítica de esta fase, y lo único que podemos aconsejaros es que os toméis vuestro tiempo, calculéis bien las distancias y dejéis activado el mapa en todo momento. Con esto y un poco de suerte, lograréis llegar a las llaves con todas la vidas y sin haberos arrancado más de tres cuartas partes de vuestra cabellera.

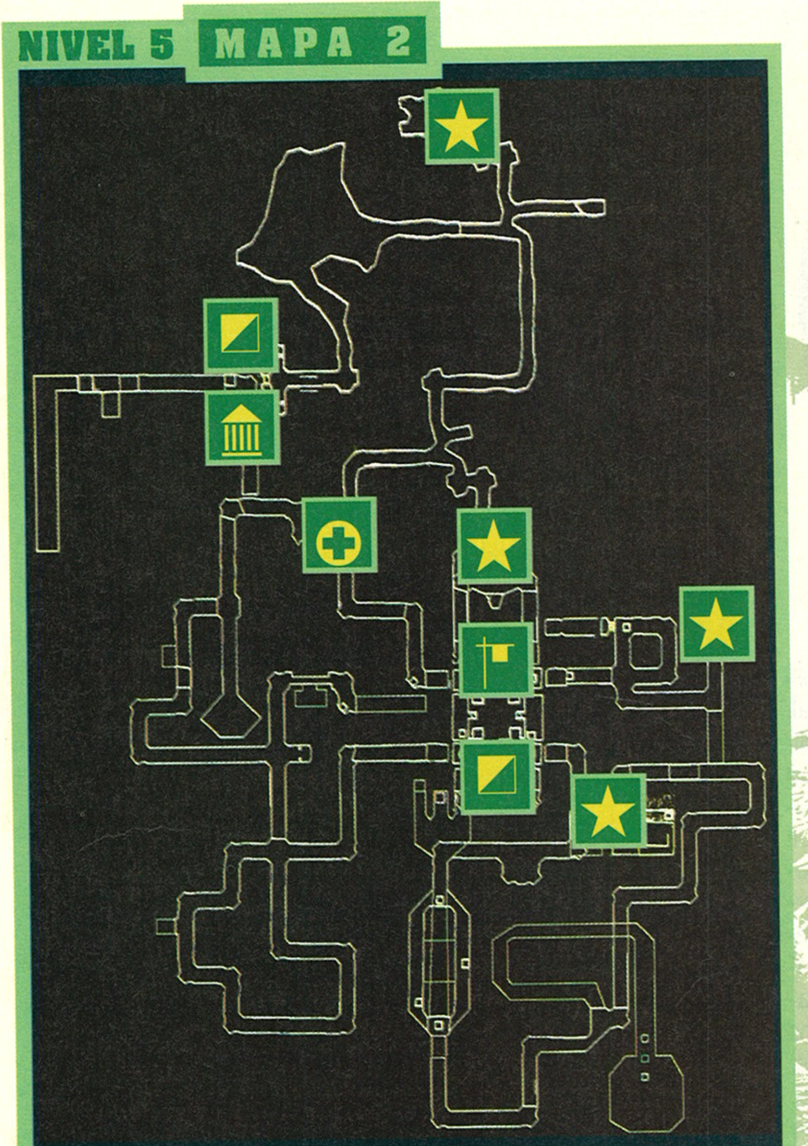

MAPAS
NIVEL 4 MAPA 3
NIVEL 4 MAPA
NIVEL 4 MAPA 5
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS



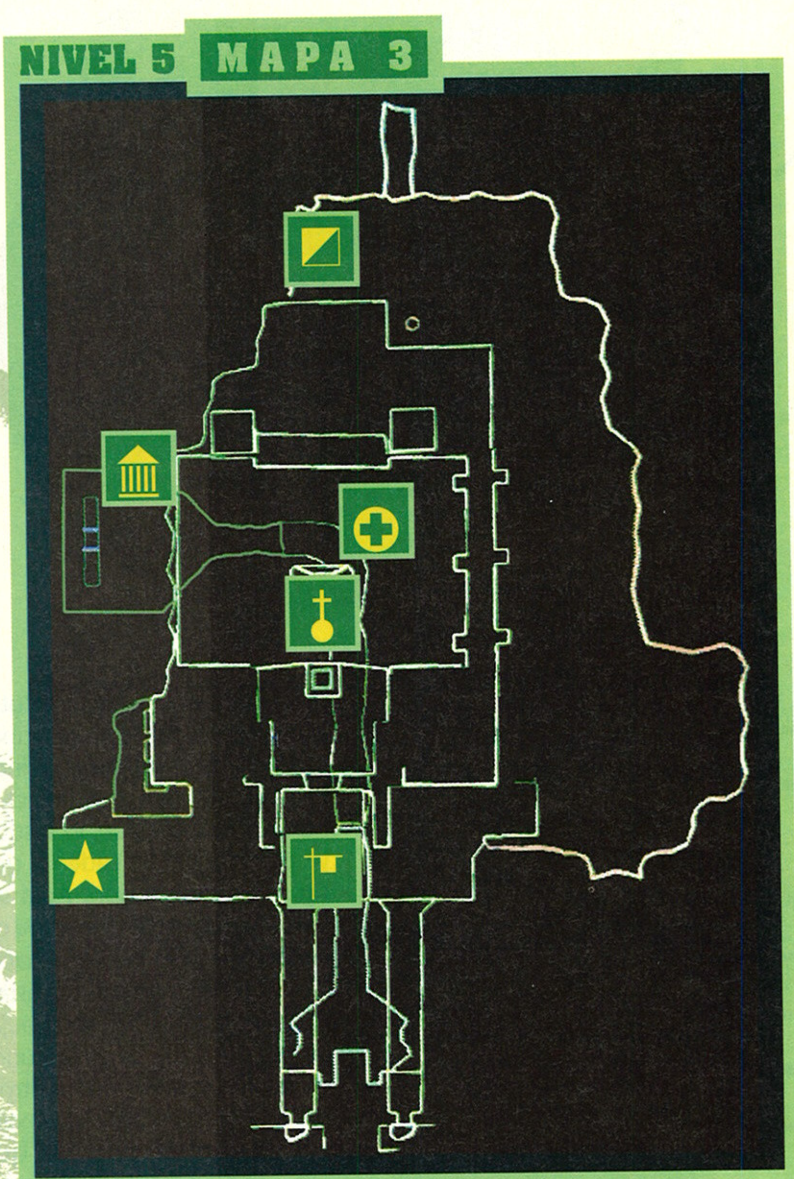
NIVEL 4 MAPA 6


MAPAS
NIVEL 5
MAPA 1
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS

NIVEL 5 MAPA 2

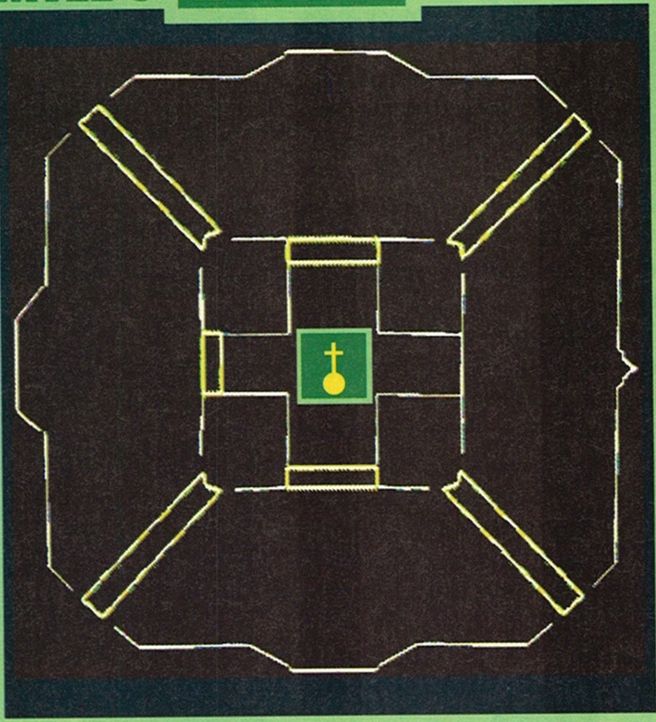


NIVEL 5 MAPA 3



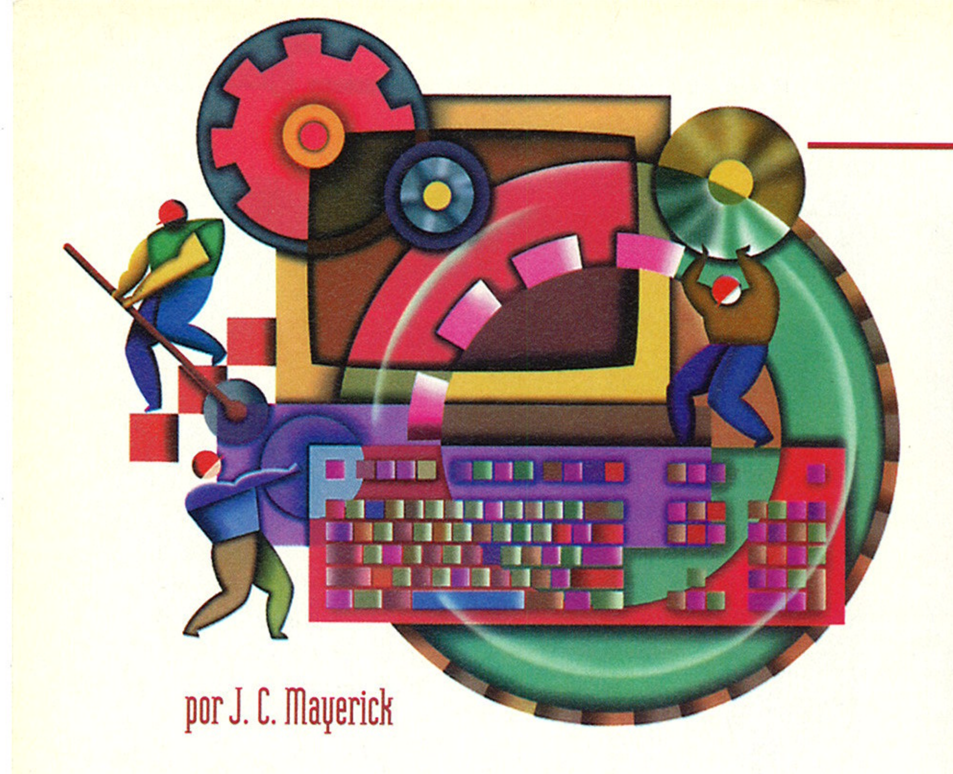
NIVEL 5 MAPA 4







En las Catacumbas nos adentraremos en un verdadero laberinto. En este descenso a los infiernos deberemos conservar todo nuestro sentido de la orientación porque, en este enorme castillo de piedra subterráneo, muchas partes del recorrido son tremendamente parecidas. Tendrás que recorrerlo todo y activar cada uno de sus muchísimos resortes para poder acceder a otras zonas. El mapa dos es el más complejo y en el que tendréis que estar más atentos para no perderos ningún botón del suelo. Si lográis superar esta prueba ya sólo tendréis que véroslas con la dichosa Mantis.



PROGRAMA HELLO WORLD

por J. C. Mayerick

Pasemos a la práctica analizando el primer programa que todo usuario debe crear cuando se introduce en un nuevo lenguaje de programación. Ese pedazo de listado que aparece a la derecha sólo escribe «Hello World!» en la pantalla. Entre éste y el próximo número conoceréis su funcionamiento.



Aunque en un principio no entendáis absolutamente nada, no os preocupéis. La única finalidad que buscamos hoy es que comprendáis la forma de trabajar a la hora de programar para ***PlayStation.***
Las dos primeras líneas «#include...» indican que se cargen ficheros de cabecera con las librerías de ***PlayStation*** y las rutinas de control del *pad*. En un fichero de cabecera se suelen definir funciones (pequeños programas) que después serán utilizados en el programa principal. Las directivas «#define...» indican que, allá donde aparezca el nombre que le sigue, lo sustituya por el valor (o cadena) que sigue a continuación. Acto seguido se definen las tablas de ordenación. Estás tablas almacenan el orden en que los distintos elementos deben ser dibujados en pantalla, para que unos *sprites* se superpongan a otros, etc. Llegamos al módulo *main*, la función principal que todo programa debe tener y punto desde el cual comienza la ejecución. En él se definen dos variables (curso de C, Nº63) y el modo de pantalla, NTSC o PAL. Se inicializa la pantalla (*ResetGraph*(0)) y se define la resolución del *frame buffer* (512x240). La siguiente línea indica que el primer *buffer* de pantalla va desde las cordenadas XY 0-0 a 255-255. 0-256 se corresponde con el primer *pixel* del *buffer* número dos. Tener dos *buffer* permite trabajar sobre uno mientras el otro está siendo presentado en pantalla. Por último, se carga la fuente que se va a utilizar y se inicializa el *control pad* con *PadInit*(). El resto del listado, lo verdaderamente interesante, será explicado en el próximo número, cuando haya un poquito más de espacio.

```
/***************
 *
 *   Tuto1.c
 *
 ***************/

#include <libps.h>
#include "pad.h"

#define PACKETMAX       (10000)
#define PACKETMAX2      (PACKETMAX*24)
#define OT_LENGTH       (14)

GsOT        WorldOrderingTable[2];
GsOT_TAG  zSortTable[2][1<<OT_LENGTH];

PACKET    GpuOutputPacket[2][PACKETMAX2];

int main (void)
{
        u_long PadStatus = 0;
        int outputBufferIndex;
        SetVideoMode( MODE_NTSC );
//      SetVideoMode( MODE_PAL );

        ResetGraph(0);
        GsInitGraph(512 ,240,
GsOFSGPU|GsNONINTER, 1, 0);
        GsDefDispBuff(0, 0, 0, 256);

        FntLoad(960, 256);
        FntOpen(32, 32, 256, 200, 0,
512);

        PadInit();

        WorldOrderingTable[0].length =
OT_LENGTH;
        WorldOrderingTable[1].length =
OT_LENGTH;
        WorldOrderingTable[0].org =
zSortTable[0];
        WorldOrderingTable[1].org =
zSortTable[1];

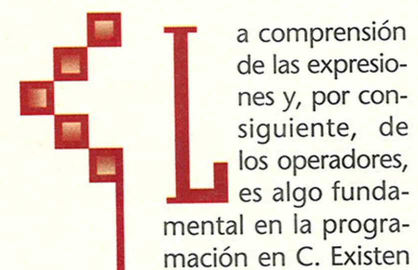
        for (;;)
        {
        PadStatus = PadRead();
        if (PadStatus & PADselect)
        break;
        outputBufferIndex = GsGetActive-
Buff();
        GsSetWorkBase(
(PACKET*)GpuOutputPacket[outputBufferIn-
dex]);
        GsClearOt(0, 0, &WorldOrderingTa-
ble[outputBufferIndex]);
        DrawSync(0);
        VSync(0);
        GsSwapDispBuff();
        GsSortClear(0x0, 0x0, 0x0,
&WorldOrderingTable[outputBufferIndex]);

        GsDrawOt(&WorldOrderingTable[out-
putBufferIndex]);
        FntPrint("Hello World!\n");
        FntFlush(-1);
        }
        ResetGraph(3);
        return 0;
}
```





C: TIPOS DE OPERADORES



La comprensión de las expresiones y, por consiguiente, de los operadores, es algo fundamental en la programación en C. Existen varios tipos distintos de operadores. Hoy estudiaremos los aritméticos y los relacionales. Una expresión es un conjunto de variables, constantes y funciones unidos por operadores. Las variables y las constantes ya las hemos estudiado. Las funciones son programas (generalmente pequeños) que pueden o no devolver un valor. Las expresiones devuelven un dato que, dependiendo del caso, puede ser un valor, una cadena de caracteres, un puntero, etc. Los operadores aritméticos son los más sencillos de entender, ya que representan operaciones aritméticas que se utilizan en todos los aspectos de la vida. En ellos se encuentran la suma, la resta, la multiplicación y la división, representados por los signos +, -, * y / respectivamente. c % b en cambio, devuelve el resto de la división c/b, esto es, c-(c/b). Después están los operadores de incremento y decremento que hacen lo propio con la variable a que van asociadas. Dependiendo de la posición en que esté colocado, la expresión puede tener un significado u otro. Por ejemplo: c = b++ significa que c será igual a b y que, posteriormente, se incrementará en 1 el valor de b. En cambio c = ++b incrementa primero b para después asignar su valor a c. Por último está el signo -, que se utiliza para cambiar el signo de la variable o constante. Aclarar que c = c + b equivale a poner c+ = b, con el consiguiente ahorro de trabajo.

```
void main(void)
{  int a = 100;
   int b = 30;
   printf("%d ", a + b);
   printf("%d ", a * b);
   printf("%d ", a % b);
   printf("%d ", a - b); }

Al ejecutar este programa la
salida por pantalla es:
130 3000 10 70
```

OPERADORES ARITMETICOS		
DENOMINACION	**OPERADOR**	**EJEMPLOS**
Multiplicación	*	Si a = 2 y b = 3, a*b = 6
División	/	Si a = 9 y b = 3, a/b = 3
Resto de la división	%	Si a = 10 y b = 3, a%b = 1
Suma	+	Si a = 10 y b = 8, a + b = 18
Resta	-	Si a = 6 y b = 2, a - b = 4
Incremento	++	Si a = 7, a++ = 8
Decremento	--	Si a = 6, a-- = 5
Cambio de signo	-	Si a = 13, -a = -13

OPERADORES RELACIONALES		
DENOMINACION	**OPERADOR**	**EJEMPLOS**
Mayor que	>	Si a = 3 y b = 4, a > b = 0
Mayor o igual que	>=	Si a = 3 y b = 3, a >= b = 1
Menor que	<	Si a = 5 y b = 6, a < b = 1
Menor o igual que	<=	Si a = 7 y b = 7, a <= b = 1
Igual que	==	Si a = 5 y b = 4, a == b = 0
Distinto de	!=	Si a = 5 y b = 6, a != b = 1

```
void main(void)
{  int peras = 10;
   int manzanas = 12;
   int platanos = 13;
   int a,b;
   a = (manzanas > platanos);
   b = (platanos >= peras);
   printf("%d %d", a, b);
   if(peras > manzanas)
      printf("Hay más peras que
manzanas");
   else
      printf("hay más manzanas
que peras");
}
```

Los operadores relacionales son otro asunto muy distinto, aunque de la misma forma, forman parte de expresiones e, igualmente, devuelven un valor. Sirven para evaluar variables, constantes e, incluso, el valor de retorno de una función. Primero se evalúa toda la expresión y, si la condición es verdadera, entonces se devuelven un valor distinto de 0 (en la tabla hemos puesto 1 por problemas de espacio), mientras que si la condición es falsa, se devuelve 0. Por poner un ejemplo, en el listado de la parte inferior de la página se realizan varias evaluaciones. En la primera se comprueba si hay más manzanas que plátanos, como es falso, el valor devuelto en a es 0. En la segunda, como hay más plátanos que peras, se devuelve un número indeterminado mayor que 0, ya que el resultado es verdadero. Por último se comprueba, con la directiva «if» si hay más peras que manzanas. Como en este caso es falso, se imprime la segunda frase «Hay más manzanas que peras», la que va justo detras de la sentencia «else». Si hubiese sido verdadero, la cadena impresa sería «Hay más peras que manzanas». Este es sólo el comienzo. Todavía nos queda por estudiar varios tipos de operadores más, como los operadores lógicos, de asignación y direccionales. Por el momento es suficiente. Estudiad bien lo que aparece en estas páginas y, a ser posible, el més que viene terminaremos con el apartado que nos ocupara durante estos días.

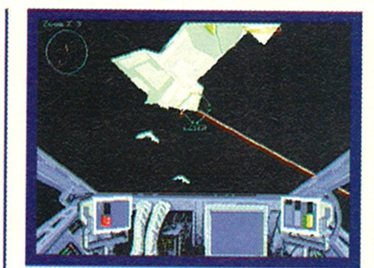
AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

LA TERCERA GALAXIA A MANO DERECHA

Este mes en nuestra sección se estrenan muchas compañías nuevas con ganas de dar guerra en el mercado «amiguero». Una de ellas es **Geosync Media**, empresa joven dispuesta a lanzar todo tipo de juegos para nuestro querido ordenador. El primero de ellos es **STARFIGHTER**, un arcade espacial que a muchos les recordará a WING COMMANDER. Este juego cuenta con impresionantes introducciones y gráficos muy detallados, que podremos configurar dependiendo de la potencia de nuestro ordenador. Si queréis probar el juego vosotros mismos, sólamente tenéis que acudir a la dirección de la red: **www.ozemail.com.au/~geosync**, donde encontraréis gratuitamente la versión *shareware*.

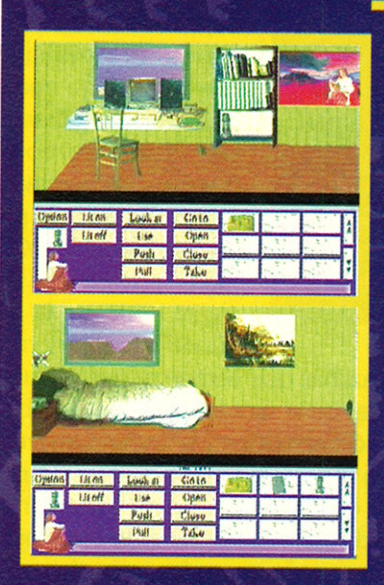


TOP PELICULAS

Juego	Compañía / Sistema	Nota
INDIANA JONES III	LUCASFILM GAMES • A500	94
ROBOCOP 3	OCEAN • A500	92
HUDSON HAWK	OCEAN • A500	91
JURASSIC PARK	OCEAN • A500 A1200	89
GHOSTBUSTERS 2	ACTIVISION • A500	86

NOTHINGNESS

LA INVESTIGACION ES COSA DE CHICAS



Siguiendo la estela de juegos como MYST, una pequeña compañía francesa se estrena con NOTHINGNESS, una aventura gráfica que posee unos impresionentes gráficos renderizados y voces en dos idiomas. En ella controlaremos a Carine, una chica que investiga la misteriosa desaparición de su novio Charlie, agente de la C.I.A., que se encontraba investigando un misterioso caso con el nombre en clave de: Miner Jay, Nothingness Project. ¿Qué tendrá que ver el creador del Amiga en todo esto? En unos pocos meses seguro que podréis averiguar todos estos misterios.

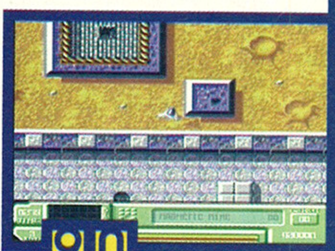
NOVEDADES



80

CASTLE KINGDOMS

El último lanzamiento de Mutation Software no es otro que un arcade bastante similar a GAUNTLET 3D, pero con los gráficos algo más pequeños y detallados.

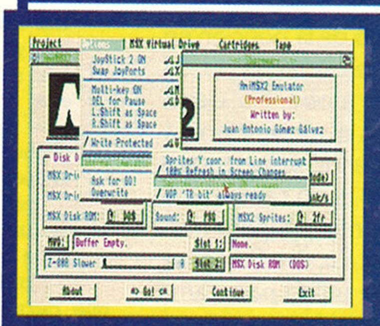


90

QUASAR WARS

Los catalanes Light Designs nos presentan este divertido y entretenido arcade al estilo ASTEROIDS, que seguro que os hará pasar muy buenos ratos jugables.

UTILIDAD DEL MES



AMIMSX PRO 2.4

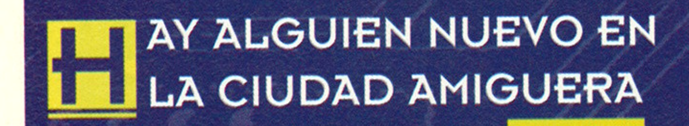
Red Soft ya tiene casi lista la nueva versión de su famoso emulador de MSX con muchas novedades, entre ellas la posibilidad de emular a una consola Colecovision y el chip FM-Pac.

Aquí estamos de nuevo «amigueros» y traemos muchas noticias de juegos, algunas más sorprendentes que otras, pero todas ellas fantásticas. Os recordamos que aunque no dispongamos ya de la sección de consultorio, os seguiremos contestando las dudas por Internet o correo.



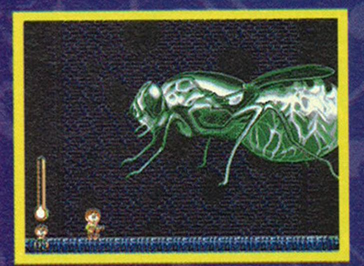
NOTICIAS

TITAN COMPUTER



HAY ALGUIEN NUEVO EN LA CIUDAD AMIGUERA



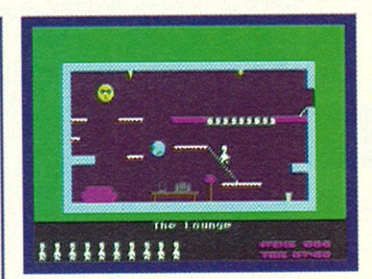


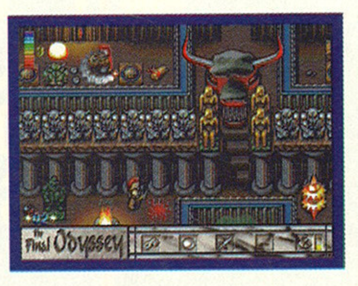
Titan Software es una recién nacida compañía que ya tiene preparados tres fabulosos juegos. El primero de ellos es SWORD, un arcade de plataformas con unos graciosos y gigantescos gráficos. BRAINKILLER es un clónico de DUKE NUKEM con una velocidad y suavidad inusitada incluso en ordenadores lentos. Y finalmente SHADOW OF THE THIRD MOON es un impresionante simulador de vuelo en CD muy similar a COMANCHE.

MATHEW SMITH VUELVE A ESTAR DE MODA

El famoso creador de MANIC MINER y JET SET WILLY estaría orgulloso de ver estos dos juegos que continuan la labor que el empezó en los ochenta. JET SET WILLY 97 y FUTURE MINER guardan muchas similitudes con los juegos de este programador incluso uno de ellos tal como su nombre indica es una secuela del original, pero con gráficos un poco mejorados. El otro es idéntico en cuanto a desarrollo pero los gráficos son mucho mejores. Los dos los podeis encontrar como siempre, en Aminet.





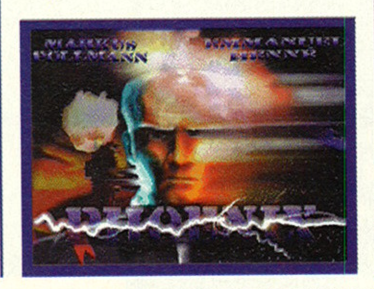


LA ODISEA DE TESEO CONTRA EL MINOTAURO

FINAL ODYSSEY es la adaptacion de **Vulcan** de la ODISEA de **Homero**. Tal y como ocurría en la obra, nos convertiremos en Teseo, que lucha para liberar a siete doncellas presas en el laberinto de Athenas, en el que habita el temible Minotauro. Acción, trampas, puzzles casi insolubles y una legión de seres mitológicos nos esperan ansiosos.

UNA AVENTURA EN LOS CONFINES DEL ESPACIO

Con el nombre de PHOENIX, **Future Tales** nos presenta un simulador espacial con elementos de WING COMMANDER y ELITE, que combina sabiamente aventura, estrategia y las batallas espaciales más frenéticas. El juego contará con escenas renderizadas, así como gráficos con mapeado de texturas en los combates espaciales. Todo un bombazo.



INCREIBLE

LLEGAN LOS CLASICOS DE PC AL AMIGA

Hacía unos meses que unos rumores en Internet apuntaban a que una o varias compañías podrían estar negociando la compra de los derechos de famosos juegos de PC para su conversión al Amiga. Ahora no sólo podemos confirmar este rumor sino que os diremos los juegos que apareceran gentileza de Alive Media Soft. El primero será la aventura PHANTASMAGORIA, que ocupa nada menos que 4 CD´s, y lo seguirán DOOM, DOOM II, DARK FORCES y FRANKENSTEIN. La compañía se encuentra negociando licencias como COMMAND AND CONQUER o MONKEY ISLAND 3, aunque aún no está confirmado el lanzamiento de estos títulos. Una noticia increíble sin duda.



CHAOS ENGINE 2



En 1993 los autores de **SPEEDBALL** y **XENON** nos trajeron un original arcade que seguía la mecánica de **GAUNTLET** con la particularidad de que el segundo jugador que participaba en el juego podía ser controlado por el ordenador y ayudarnos a avanzar. Ahora, en la secuela de **CHAOS ENGINE**, este segundo personaje se convertirá en nuestra peor pesadilla, ya que no nos ayudará para nada, sino que intentará por todos los medios acabar con nosotros, robarnos los objetos y huir antes que nuestro personaje. En cada uno de los niveles tendremos unos objetivos que cumplir, y habrá que realizarlos antes que nuestro contrario lo logre. De lo contrario deberemos repetir el nivel entero. Los enemigos de cada nivel son poco incordiantes, por lo que la principal dificultad estriba en llegar antes que el contrario al final. Los gráficos siguen la línea gotico-barroca de los **Bitmap Brothers** que ya vimos en los anteriores lanzamientos del equipo. La música es la que se lleva la peor parte del juego, ya que es mucho peor que la de la primera entrega y resulta bastante repetitiva. El juego cuenta con un buen número de fases que cuentan con suculentos puzzles y enigmas que resolver. Si jugamos con un amigo podremos recorrer unos niveles completamente distintos a los del juego para un sólo jugador.

AGA	
WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	3
RAM	2M
INSTALABLE	SI

GRAFICOS	88
SONIDO	80
MUSICA	82
JUGABILIDAD	92
GLOBAL	91

The Chaos Engine 2

El cambio de planteamiento a la hora de jugar le ha ido muy bien a este juego, ya que ha ganado en diversión y calidad. CHAOS ENGINE 2 es uno de esos juegos que hay que tener.



Amiga sigue ofreciendo a sus usuarios juegos de calidad y repletos de alicientes.



CHAOS ENGINE 2 varía ligeramente el concepto de su predecesor sin perder su interés.

A PIE DE PISTA

MIENTRAS LOS USUARIOS ESPAÑOLES DE SATURN HAN TENIDO QUE CONFORMARSE CON SIETE SIMULADORES DE FUTBOL, LOS AFICIONADOS AL DEPORTE REY POSEEDORES DE UNA PLAYSTATION HAN DISFRUTADO DE APROXIMADAMENTE EL DOBLE DE JUEGOS. ESTAS CIFRAS PONEN DE MANIFIESTO UNA DIFERENCIA MAS QUE SIGNIFICATIVA A FAVOR DE LA CONSOLA DE SONY. SIN EMBARGO, EL MERCADO NIPON OFRECE UN RAYO DE ESPERANZA GRACIAS A DOS NUEVOS TITULOS DE CARACTERISTICAS MUY DIFERENTES. POR UN LADO, VICTORY GOAL´97, LA TERCERA PARTE DE LA SAGA DE SEGA; POR OTRO, GO GO GOAL!, UN PROGRAMA QUE RECOGE EL ESPIRITU DE LAS RECREATIVAS.


J. ITURRIOZ








La aparición de VICTORY GOAL supuso el debut del deporte rey en los 32 *bits* de **Sega**. El citado título se convirtió en saga con la aparición de VICTORY GOAL´96, al que se bautizó en el mercado europeo como WORLDWIDE SOCCER. La tercera parte ya está servida en **Japón**, con los principales alicientes de los nuevos comentarios (algunos en italiano), y la renovación de los equipos y plantillas de la liga japonesa. Así aparecen escuadras como el Vissec Kove, recien ascendido a primera de la mano de **Laudrup**, y el Yokohama Marinos, de **Javier Azcargorta** y **Julio Salinas**. El apartado gráfico se mantiene prácticamente inalterado, utilizando animaciones similares a las que hicieron

VICTORY GOAL'97

SATURN ■ SEGA










de su antecesor el mejor simulador de fútbol para *Saturn*. Para el lanzamiento europeo, **Sega** pretende hacer una completa renovación técnica, e incluir a los principales clubs del viejo continente. Si se cumplen los objetivos establecidos, la supremacía de la saga para *Saturn* esta garantizada.

GO GO GOAL!

SATURN ▪ TECMO

Tecmo es una compañía con cierta tradición en el mundo de los simuladores deportivos. Entre sus títulos más destacados pueden mencionarse TECMO WORLD CUP SOCCER (***Nes*, *Game Boy*, *PC Engine CD***) y TECMO SUPER NBA BASKETBALL (***SNES y MD***). En esta ocasión no han incluido el nombre de la compañía en el título a diferencia de lo que es habitual. GO GO GOAL! es un compacto con una concepción totalmente arcade. Las acciones son muy rápidas, y la variedad y espectacularidad de los remates refleja uno de los aspectos que caracterizan las recreativas de fútbol. Gráficamente emplea polígonos de grandes dimensiones y cuatro cámaras (lateral, isométrica, real y balón) con tres planos cada una de ellas. Al igual que ocurre con VICTORY GOAL´97, los equipos y juagadores incluidos reflejan a los que actualmente participan en la **J-League**. Su aparición en el mercado español es más que dudosa, al igual que ha ocurrido con otros juegos de corte similar como SUPER FOOTBALL CHAMP para ***PlayStation***.

LINEA

Argh! Vosotros en la playa más negros que el sobaco de un grillo y nosotros aquí, tomando la luz de la oficina. En fin, ya nos tocará ya... Y ahora que tenéis tiempo libre, ¿a qué esperáis para mandarme una carta? ¿No sabéis que en otoño la que se nos avecina es gorda? Consultadme vuestras dudas escribiendo a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Es alucinante la preocupación que despierta en vosotros el saber que las compañías andan metidas en proyectos de futuras consolas. Los departamentos de investigación y desarrollo están para eso, y el que se estén ya preparando o construyendo futuros prototipos que reemplacen a las actuales consolas es algo totalmente normal. ¿Acaso pensáis que, por ejemplo, Super Nintendo no tuvo a sus espaldas varios años de investigación? El que ahora se esté trabajando no significa que vayan a jubilar a las actuales, sino que se están preparando para poder suplir con garantías a sus consolas en un medio-largo plazo. No seáis fatalistas y estad tranquilos porque seguramente aún os quedan años de disfrute y gozo de vuestras máquinas al más alto nivel.

DE TODO UN POCO

*Espero que no estés pasando demasiado calor. Tengo una **PSX** y cada vez estoy más contento con ella. Bueno, «escupo»:*
1) ¿Cómo se cambian los finales de SOUL BLADE y cómo se consiguen las últimas armas de cada luchador en el edge master?
2) ¿Para cuándo FF VII, cuánto costará y cuántos CD´s serán? ¿Estará traducido?
3) ¿Qué tal está el RAPID RACER? ¿Has jugado con él?
4) Bombazos para Navidades y después del verano (sin contar TOMB RAIDER 2)
*5) ¿Es verdad que **Game Boy** ha vendido en EE.UU. más que **Nintendo 64**? ¿Demuestra esto que **N64** se va a ir a pique?*
*6) ¿Funciona el truco que hay en **Internet** para desnudar a Lara Croft? ¿Cómo se puede hacer?*
Mi más sentido pésame a quien no tenga todavía una consola (no sabe lo que se pierde). Te deseo unas refrescantes vacaciones estivales.

Moonlight, Ceuta



Tú y todos los que se la han comprado. 1) Se cambian aporreando los botones en el momento en el que empieza el final. Las últimas armas se consiguen después de matar al último guerrero, *Soul Edge*. Después deberás volver a alguno de los escenarios anteriores donde esté el arma, y volver a ganar.
2) Se espera para Navidad, su precio será más que razonable según la propia **Sony** y tendrá 3 compactos. Sí, en el **E3** de **Atlanta María Jesús López** recibió la confirmación de **Juan Montes** sobre la traducción al castellano. Un esfuerzo que precisa de vuestro apoyo si queréis que se repita en un futuro. Ahorrad y comprároslo. Una auténtica obra maestra.
3) Yo no he jugado mucho, ya que no me atrajo demasiado la primera vez que lo vi. Me pareció, como su nombre indica, muy rápido, rapidísimo, pero sin el encanto de un RAGE RACER.
4) Esa pregunta es difícil de contestar, pero te diré cuatro títulos de adquisición



obligada. No están todos los que son, pero sí son todos los que están: FINAL FANTASY VII, ABE´S ODDYSEE , CRASH BANDICOOT 2, TIME CRISIS...
5) Sí, es cierto. Pero no quiere decir nada. Hasta que ***Nintendo 64*** no cuente con un catálogo más amplio, es lógico que sus ventas vayan despacio. Lo de las ventas de ***Game Boy*** es normal, es una consola con millones y millones de adeptos.
6) Los trucos que he visto tanto en **Internet** como en revistas de otros países no funcionan. Lo único que he visto es la famosa pantalla con Lara Croft en pelotas, que algún avezado usuario de Photoshop habrá trucado y que aquí te pongo para tu disfrute y el de todos sus fans. Que conste que hemos tenido que censurar «cierta parte» de su cuerpazo. Pásalo bien estas vacaciones.



CON THE SCOPE

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ Las consolas, que en Atlanta dejaron al PC en un muy segundo plano.

TEMPLADO:

■ Que no sepamos nada seguro del TEKKEN 3.

FRIO:

■ Internet en consola parece momentáneamente descartado.

PC NO, CONSOLAS



Me llamo Carlos, tengo quince años y es la primera vez que escribo. Iré al grano:
*1) ¿Debo comprar otra consola teniendo una **Game Boy**, una **NES** y un **Pentium 200 MMX** con 32 megas de **Ram** y CD Rom?*
*2) ¿Qué juegos de lucha saldrán para **N64**? ¿Y para **PSX**?*
*3) ¿Saldrá BUSHIDO BLADE en **España**?*
*4) ¿Sacarán algún TEKKEN para mi ordenador? ¿Y para **N64**?*
*5) Sabiendo que me gustan los juegos de lucha, ¿**PSX** o **N64**?*
6) ¿Y en cuanto a juegos de coches?
7) ¿Para cuándo TEKKEN 3, TOBAL 2 y TOSHINDEN 3?
8) ¿Qué tal está el KILLER I. GOLD?
9) ¿Saldrá algún juego de surf?
10) ¿TEKKEN o SOUL BLADE?
11) ¿REBEL ASSAULT II, DARK FORCES o SHADOWS OF THE EMPIRE?

Carlos Merino, Orense

Bienvenido a **LINEA DIRECTA**.
1) Por supuesto. Una consola, para jugar, siempre te dará más satisfacciones que un ***PC***, por mucha *3DFX* y demás cosas que lancen al mercado.
2) DARK RIFT, WARGODS y MORTAL KOMBAT TRILOGY para ***N64***. GUNDAM BATTLE MASTER, STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA, SUPER STREETFIGHTER 2 COLLECTION, etc. para ***PSX***.
3) No se sabe... Incluso he leído que quizá no salga ni fuera de **Japón**, aunque yo creo que al final lo hará.
4) No, que yo sepa. He oído que hay alguno pirata que corre por ahí en ***PC***. No parece que TEKKEN pueda salir para ***Nintendo 64***.
5) Ahora mismo ***PSX***.
6) ***PSX*** también por su gran catálogo.
7) TEKKEN 3 se rumorea que para Marzo del 98, TOBAL 2 ya está en **Japón** y estamos en espera que se decida si se trae a **Europa**. El TOSHINDEN 3 está a punto de salir en nuestra piel de toro.
8) Igual que la máquina, o incluso mejor. No es de mis favoritos, pero si te gustó el arcade, alucinarás.
9) No tengo ninguna noticia sobre eso.
10) TEKKEN.
11) SHADOWS OF THE EMPIRE.

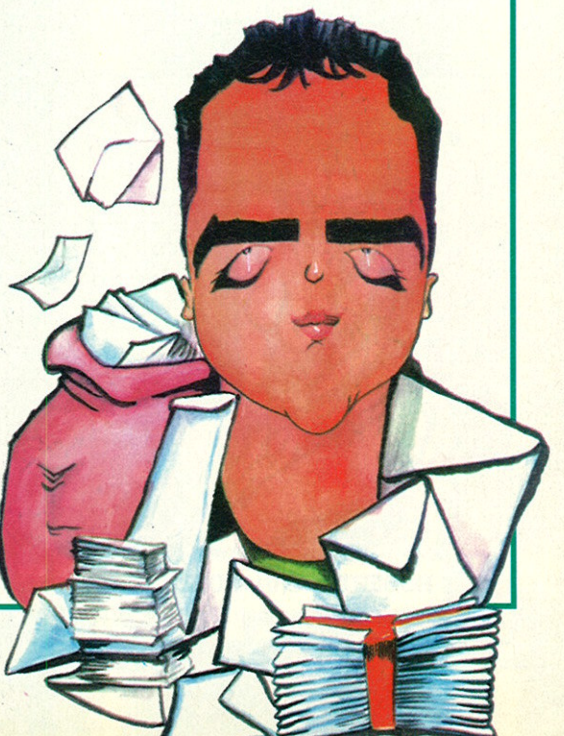
LA VIDA TE DA SORPRESAS



*Hola Scope! Soy un poseedor de **Sega Saturn**, y me gustaría que me dieras alguna agradable sorpresa.*
1) ¿TOURING CAR saldrá seguro en mi consola? ¿Es diferente a la recreativa?
*2) ¿Se podrá conectar mi **Saturn** a **Internet**, tener mi propia cuenta de correo y poder acceder al www?*
*3) ¿Cuál es la mejor adaptación de **SNK**?*
*4) ¿A pesar de que muchas third parties han dado la espalda a mi querida **Saturn**, seguiremos disfrutando de buenos juegos?*

Elisio Rodríguez Fernández, Lugo

Tu ***Saturn*** dará muchísima guerra.
1) Sí, está más que confirmado. Lógicamente habrá una merma gráfica, pero seguramente que **Sega** lo compensará con la inclusión de más opciones.
2) Desde **España** por desgracia, no. Además, aunque te compres el ***Netlink*** de importación, al no haber un proveedor en nuestro país que ofrezca servicios de **Internet** para ***Saturn***, no podrás hacerlo (salvo que seas millonario y puedas acceder a **Internet** llamando a **Estados Unidos**). La cuenta de correo lo da el proveedor, no el periférico. Acceder al www, como ya te he dicho, no estará disponible en **España**.
3) KING OF FIGHTERS 95.
4) **Sega** se encargará de surtiros convenientemente y, además, todavía muchas *third parties* siguen desarrollando juegos.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



ALBERTO AROZ

Impresionante el aluvión de cartas de este mes. Sin embargo, soy consciente que este mes no he estado muy fino, bien por los calores veraniegos, o bien por que no me apetece. Me encanta pensar que muchos habéis depositado en vuestras cartas el deseo de ser publicado, y yo paso. Sin embargo, os quiero.

SUPERGOLFO



ROBERTO FERNANDEZ

EL INFANTE ASEXUADO

*Saludos **SUPERGOLFO**. Te vuelvo a escribir con la esperanza de ver mi apestosa misiva publicada y no sirviendo a a tu maltratado e infecto «cero» de consuelo. Allá voy:*
1) ¿Volverás a hacer algún día UNA DE GAMBAS? Era la forma más barata de reirte de la competencia.
*2) ¿Son ciertos los rumores de que **R. L. Stine** ha descubierto a **De Lúcar** en su faceta de actor y que pronto le veremos en sus cintas de vídeo encarnando a pederastas y churriguerescos?*
3) ¿Por qué a ti te faltan páginas y en JAPANMANIA desperdician muchas retratando a transexuales bizcas disfrazadas de cojines?
4) ¿Qué mujer o personaje similar podría contraer en breve matrimonio con algún miembro de la revista?
*5) Además de reirte de nosotros, ¿qué otras funciones desempeñas en la revista? ¿Sorber en los urinarios, onanismo zoofílico, jugar al teto con el «**Scopeto**»...?*
*6) Por último, ¿qué opinas de la piratería en **Saturn** y **PSX**? ¿A favor o en contra?*
Espero no aburrirte mucho. Hasta luego.

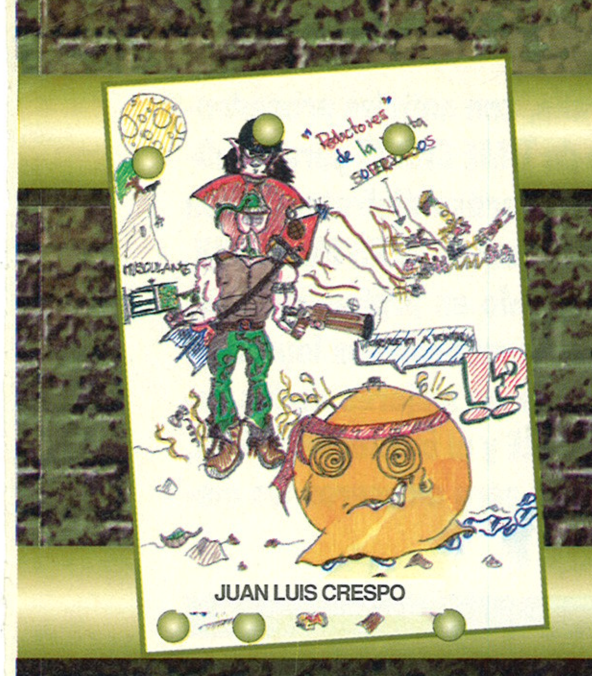
The Banisher, Madrid

Tienes razón, tu carta es apestosa, como tu madre. Cuando la abrí ocurrió lo mismo que cuando quien te trajo al mundo se quita la ropa interior: se llenó de moscas.
1) Sí, UNA DE GAMBAS volverá cuando reestructure esta sección e incluso incluiré otras como EL BASURERO.
2) Te equivocas. Si **De Lúcar** diera el salto a la pantalla, no sería una película si hace de pederasta, sino un documental, ya que sería un reportaje sobre su cotidianidad. Churrigueresco solo tiene su churro, que esta enroscado y hacia dentro. En cine ya tiene experiencia. En su juventud compartió papel estelar con **Ana Belén** en la ópera rock Zampo y yo, y doblaba a **Flipper** cuando comía sardinas. También participó en el rodaje del vídeo musical Thriller de **Michael Jackson**, siendo el único extra que no precisó de maquillaje.
3) Creo que te equivocas de revista, ya que tu hermana jamás ha salido publicada. Busca en Muy Interesante, Natura o Putrefactus Images, en las cuales ocupó portada en los números especiales sobre los reptiles en extinción.
4) Pues no se sus nombres y apellidos, pero si alguna mujer se casa con alguno de estos necios, dudo incluso que sea mujer... O por lo menos que tenga aspecto humano. Pregunta a tu hermana, que conoce al milímetro todos los «miembros» de esta revista.
5) Tomo cafés, juego todo el día, no doy ni un palo al agua... No hago nada. Me dedico a cobrar un pastón sólo por insultar a los que lo merecen, como tú, y a los que no. Aunque en tu caso no es insultar, es describirte. Respecto a esos oficios que me atribuyes... Debes saber que aunque son tradicionales en tu familia, traspasando las técnicas de padres a hijos, existen otras muchas ocupaciones.
6) La piratería siempre es mala... Hace perder una pasta a los distribuidores, con lo que sus ventas se reducen y los precios suben... Es algo despreciable que deberíais concienciaros para acabar con ella. Comprar un CD pirata es ir matando poco a poco esta industria.
Sí, me has aburrido y mucho... He estado a punto de no publicarte... Pero en fin...

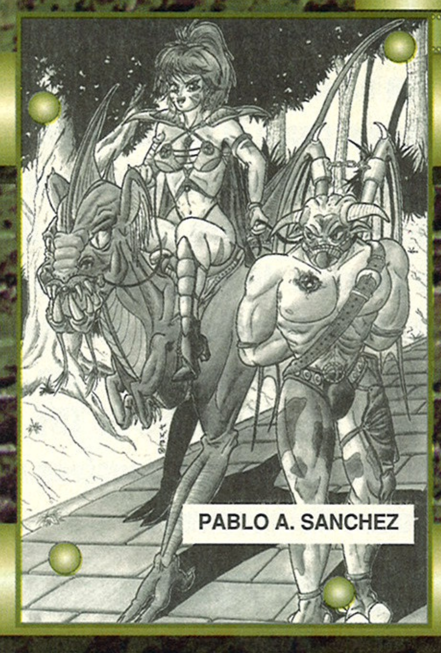
CYBER TAMAGOTCHI

*Soy **Cyber-Yayo**, y por fin he acabado los exámenes. Te mando unas preguntillas y... ¡un dibujo!, que seguro no publicarás debido a su magnífica calidad para no dejar en ridículo a los que se pasan todo el día calcando algo manga para que tú los publiques y quedar «guai» con sus amigos. No, en serio, lo he dibujado con el pie izquierdo. ¿Que por qué las preguntas? Porque quiero elevar un poco la media de coeficiente intelectual de la gente que escribe al consultorio Internecio. Por cierto, ¿te has dado cuenta que ahora todo el mundo utiliza casi el mismo vocabulario en sus cartas? Caso, water, mierda y madre se repiten cantidad de veces. Ademas te pregunto porque en los golfomensajes apenas me dirijes más que un par de líneas...*
1) ¿Que pasa con el basurero? Puñetero, contéstame de una vez.
2) ¿Y con las camisetas?
3) ¿A qué viene lo que decía en el número de Junio la competencia sobre otra revista de videojuegos que dijo que los lectores eran unos criminales?
4) ¿Cuándo voy a poder ir a conoceros/conocerte?
5) Para seguir con la tónica general de las preguntas que te hacen... ¡Soy una chica de verdad! ¡No te engaño, te lo juro!
6) ¿Vas a llevar las arras (o como se diga) en las bodas venideras?
*7) Publica alguna foto de **Cristina Fernandez**, de **Soria**, pero en «pelota picá»*
8) Te preguntaría más... pero es que, además de no saber qué preguntarte, esto es un auténtico coñazo.
9) ¿Volverán las oscuras gambas?
Me voy, si no te gusta el dibujo lo enrollas, metes césped y te lo fumas.

Cyber-Yayo 97, Murcia



JUAN LUIS CRESPO



PABLO A. SANCHEZ



DANIEL VEGA

NSULTORIO interNECIO

No te preocupes **Cyber-Yayo**. A pesar del título que he puesto a tu consultorio, he de reconocer que te aprecio, y que si he puesto eso era sólo porque no se me ocurría nada más. Mira que eres un lince a la hora de buscar gambas, mira que tus cartas siempre me gustan, mira que eres una bestia a la hora de ligar en geriátricos pero tus dibujos son realmente pésimos. Esa extraña hoja garabateada que me has enviado, más que un dibujo, parece un plano de la cara de **Mayerick**, que tiene tantos cráteres que la **NASA** está pensando en enviar el Pathfinder para explorarla. Creo que no es lo tuyo, zapatero a tus zapatos. Respecto a lo del vocabulario... ¿No te parece mucho más bonito insultar de una forma creativa que utilizar los siempre malsonantes y ya inefectivos tacos como hijo de tal o de cual? Decir que tu madre tiene más granos que el culete de **The Punisher** o más marcas que la planta jóvenes de **El Corte Inglés** me parece mucho más bonito que decir que es una ... barata. Esto es una especie de escuela, y presumo de tener alumnos muy aventajados que demuestran tener imaginación.

1) Intentaré que antes de Navidades mi sección se reforme. A ver si consigo una página más y mis emolumentos suben.

2) Lo de las camisetas es una lucha diaria... Te prometo que si lo consigo te mando una junto con heces firmadas de los miembros de la redacción.

3) Leí eso, y te aseguro que no tengo ni idea. Lo que estoy seguro es que no se referían a nosotros, porque jamás hemos dicho nada parecido. Debió sero algo referente a algún reportaje del **Tamagotchi** (sí, esa prolongación de tu *alter ego* en forma testicular japonesa) en alguna revista minoritaria.

4) A mi nadie me conocerá en persona, salvo si eres chica y ligera de cascos y tu aspecto es potable.

5) Yo sigo con la tónica general a preguntas y afirmaciones de ese tipo... Tú tienes de chica lo que la hormiga atómica de pivot de los Bulls, o lo que **Doc** tiene de graduado escolar (suspendía hasta plastilina). Mándame una foto, teléfono y dirección, pasa una noche loca de pasión y amor desenfrenado conmigo y te creeré.

6) Nadie me invita a las numerosas bodas de la redacción. Temen que de camino al altar las novias me vean y se den cuenta de la escasez de sus novios... Suele pasar debido a mi gran atractivo y mi perfume Eau d´Emasho.

7) No me ha mandado ninguna. Me temo que **Cristina** tiene más rabo que el diablo. Como mucho *dragqueen*.

8) Estoy de acuerdo contigo, llevo 4 bostezos.

9) Sí, volverán, no te preocupes.

Prefiero que tu novia me fume a mí.

LUZ DE LUNATICO SUPUROSO Y TRINCHAVIEJAS

¿Cómo te trata la vida? Te escribo desde mi bienamado saco de vómitos para conversar un poco contigo. Seré breve para no robar espacio de tu degradante sección.

1) ¿Es verdad que han sacado una versión sadomasoquista del ***Tamagotchi*** *basándose en tu más tierna infancia?*

2) Llevo tantas horas intentando ver los finales alternativos de SOUL BLADE que le he pegado la lepra a mi mando... ¿Cómo se pueden ver?

3) ¿Es cierto eso de que andas a tres patas como los canguros es mera palabrería? ¿Cuál es tu verdadero aspecto? Con que te acerques al del dibujo me sobra.

4) ¿Cuántos litros de saliva segregas al día y cuantos de pus supuras al mes?

Deseando que mi nauseabunda y pestilente misiva te haya causado espasmos estomacales me despido. Mi exnovia dice que te da recuerdos... ¡será viciosilla!

Moonlight, Ceuta

Me encanta que reconozcáis cada día más lo patético de vuestra existencia, lo entrañable de vuestra truculenta morada, lo potativo de vuestro *modus vivendi*.

1) Sí, es cierto. En vez de darle de comer y limpiarle sus caquitas, en ese **Tamagotchi** tienes que pegar a tu madre y explotarle los granos del bul de tu hermana a mordiscos. Aquí lo único que se limpia son las flemas de tu progenitor cuando ve la melena pectoral de **The Punisher**.

2) Hay varios finales alternativos. Gira la tele 45 grados y lo verás de lado; ponte de espaldas con la cabeza entre las piernas y lo veras al revés; apaga la tele y lo veras negro; pon un folio delante y lo verás blanco; pon a tu hermana delante y lo veras verde y con heridas infectadas; pon a tu padre delante y veras Impacto TV; pon a tu madre delante de la tele y verás un milagro (hace siglos que te abandonó), y, por último, ponte tú delante y verás que **Darwin** estaba equivocado (venimos del mosquito).

3) En efecto, tengo tres piernas. Seguro que te lo ha contado tu novia, que las conoce de sobra. Cuando voy andando por la playa dejo un surco, doblé a la pantera rosa en los primeros planos y me llaman «el pincho moruno». Mi verdadero aspecto es mucho peor que el del dibujo.

4) La saliva depende de las veces que te escupa. El pus depende del hambre que tenga tu familia. No es facil dar de comer a esos monstruos.

Y tan viciosilla, porque para salir contigo debe tener inclinaciones bastante tremebundas y zoofílicas.

GOLFOMENSAJES

Mega Mamón, eres de los más inteligentes que me escriben. Tu carta la guardo. **Kaos**, espero más tests tuyos. **Ignacio Valencia**, has estado flojete. **The Albert**, sé más irónico y ácido. **Gorka Prieto**, no están mal tus dibujos, pero concéntrate en uno sólo. **Jorge M. Pérez**, realmente aburrida tu carta, espero que no seas así en la vida real. **Roberto Fernández**, ya que copias un dibujo, por lo menos coloréalo. **Maripily** de Córdoba, lo siento, no soy homosexual... No acepto tu declaración de amor. **Rubén Miguel**, trata de no ser tan explícito con tus insultos a mi persona. Utiliza la imaginación y tal vez acabe de leer tus cartas. **El Terror De La Isla**, lo siento, si no dijeras burradas quizá te publicaría, pero es que además de eso eres irreverente. **Carlos Javier Serrano**, en vez de escribirme podías dedicarte a algo más productivo, como aprobar gimnasia. **Txus Machus**... psche, no está mal. Metí un triple con tu carta en la papelera del **Scopeto**. **Begoña**, esa foto. **Children of the Damned**, superior a la media pero sin ninguna genialidad. **Motherfucker**, **Garrote Vil**, **Juan L. Díaz**, **David**, **Christopher**, **Phoskitos**, etc. vuestras cartas yacen en el fondo del water.





Inmersos en los tórridos días de verano, con noticias procedentes de Japón como la del lanzamiento de TIME CRISIS para PlayStation, continuamos pasando nuestras tardes disfrutando con magníficos juegos para todos los formatos. FIGHTERS MEGAMIX, la gran estrella de Sega, ha sido analizado en profundidad por Doc, una beta de redactor que nos atormenta con sus logros en los juegos de lucha. Por otro lado, dos de los mejores títulos para Nintendo 64, SHADOWS OF THE EMPIRE y el intratable TUROK, también han pasado por nuestras manos para ofreceros los mejores trucos del momento.

SATURN

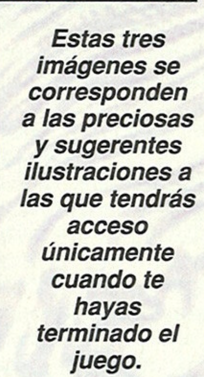






• • VARIOS TRUCOS • •

Al fin hemos conseguido todos, bueno, casi todos los trucos existentes para FIGHTERS MEGAMIX. Allá van. Para conseguir las opciones de *Bookkeep* (información de las partidas jugadas, etc.) y *Portrait* (ilustraciones), basta con acabarse el juego en todos los cursos disponibles. El *Hyper Mode* aparecerá al superar los 3 records del *Survival Mode*. Si la cifra de partidas supera las 500, la opción *No Damage* estará disponible. Niku (el muslo de pollo karateka), será seleccionable pulsando la X sobre Kumachan cuando el número de veces que hayas puesto el juego (*Power On Times* del *Bookkeep*), llegue a 30. Para jugar a un minijuego de las parejas, similar al de CHRISTMAS NIGHTS, tendrás que elegir la opcion de borrar todos los datos, y luego acabarte todos los cursos menos el I. Hecho esto, consigue 1200 «OK» en el modo *Training* y juega despues una partida normal, pero eligiendo el curso I pulsando la L. Para hacer aparecer el avión de AFTER BURNER en el escenario de Mahler, has de pulsar el botón X en ambos mandos cuando aparezca el numero del *Round*. Para poder elegir la pantalla del modo *Survival*, habrás de vencer a 50 oponentes en dicho modo. Para ver a Bark vestido de Santa Claus, elígelo con A+B+C. Para luchar siendo la palmera de **AM#2**, elige a Kumachan con la X cuando las horas de juego sean superiores a 84. El mes que viene, más.





Estas tres imágenes se corresponden a las preciosas y sugerentes ilustraciones a las que tendrás acceso únicamente cuando te hayas terminado el juego.













SHADOWS OF THE EMPIRE

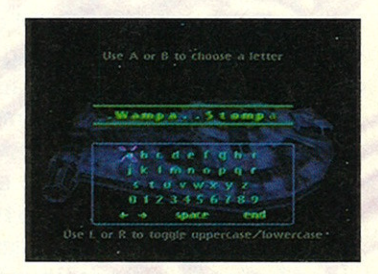
NINTENDO 64

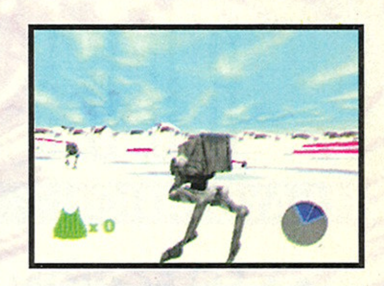
• • JUGAR CON OTROS PERSONAJES • •





Sí, aunque parezca mentira, en SHADOWS OF THE EMPIRE existe la posibilidad de encarnar a otros personajes del juego, más concretamente los malos de esta aventura. Lo primero que has de hacer es colocar la dificultad en *medium* o *hard*. Después introduce el nombre _Wampa__Stompa. (_ significa un espacio, __ dos espacios). No te olvides poner la primera letra de cada palabra en mayúsculas. Deja la configuración del *control pad* en tradicional, de otra forma el truco no funcionaría. Ahora empieza lo bueno. Si quieres jugar como un AT-ST, comienza una partida en la fase de *Battle of Hoth*. Pasa al segundo nivel, en el cual aparecen los AT-ST y pulsa IZQUIERDA y C DERECHO (el botón amarillo) simultáneamente. Presiona ARRIBA y vuelve a cambiar la vista para contemplar que estás al mando de un potente AT-ST. Si tu deseo es convertirte en un Wampa, deberás entrar en la fase *Escape from Echo Base*. Una vez allí ejecuta el mismo truco que para conducir un AT-ST y al pulsar C DERECHO serás un Wampa. Finalmente, también es posible meterse en la piel de un Snowtrooper. En esta ocasión, puedes ejecutar el truco en *Escape from Echo Base, Gall Spaceport, Imperial Freighter, Suprosa, Sewers of Imperial City* y *Xizor's Palace*. Pulsa DERECHA y C DERECHO a la vez. Después, ARRIBA y cambia la perspectiva para comprobar que el truco ha funcionado.





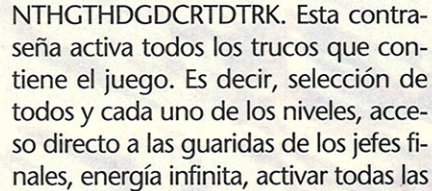
TUROK

NINTENDO 64

• • EL MEGATRUCO• •



En un número anterior te ofrecimos diversos trucos para este «no-se-como-matar-a-ese-maldito-bichejo» *shoot'em up* de ***Nintendo 64***. Si algunos te sirvieron de gran ayuda, con este *password* no tendrás ningún tipo de excusa para terminar de una vez por todas con la peligrosa fauna de TUROK. Introdúcete en la pantalla con el menú *Enter Cheat*. Una vez dentro, pon la siguiente clave: NTHGTHDGDCRTDTRK. Esta contraseña activa todos los trucos que contiene el juego. Es decir, selección de todos y cada uno de los niveles, acceso directo a las guaridas de los jefes finales, energía infinita, activar todas las armas de que dispone el cazador, munición infinita y la aparición del mapa completo de cada fase. ¡Uuuf! Creo que no se me ha olvidado ninguno.





Con este súper truco tendrás acceso a todas las armas del cazador de dinosaurios, los niveles del juego y, por supuesto, a las temibles guaridas de los indestructibles jefes finales.



TENKA

PLAYSTATION

• • ARMAS Y PASAR DE NIVEL • •

El magnífico juego tipo DOOM desarrollado por **Psygnosis** viene con ganas de repartir leña y, para que los acontecimientos no tomen un cariz dramático, aquí tienes un par de «trucazos». El primero consiste en activar todo el armamento del que dispone nuestro hombre. Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado L1, ejecuta la siguiente secuencia: TRIANGULO, R1, TRIANGULO, CUADRADO, R1, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, y suelta L1. El segundo es la llave para acceder a todos los niveles del juego. Como antes, pausa el juego, mantén pulsado L2 y pulsa CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y suelta L2. Ahora verás que en el menú que aparece al pausar el juego hay dos nuevas opciones, *Level Warp* y *All Weapons*. Si quieres activarlas, bastará con que las selecciones y pulses X.





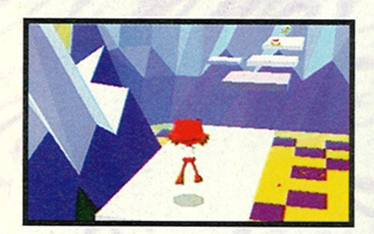




BUBSY 3D

PLAYSTATION

• • SELECCION DE NIVEL • •





Accolade ha hecho resurgir de sus cenizas a la que fuera su mascota insignia en los 16 *bits* con un curioso título para ***PlayStation***. Si quieres conseguir una serie de jugosas ventajas durante el juego, introduce los siguientes *passwords*:

-XLVLCHTMSB, te permitirá escoger nivel.
-XBNSCHTMMM, abre el acceso a las fases de *bonus*.
-XMUCHOLIFE, te reportará con un total de 99 vidas.
-XTOOROCKET, te dará todos los *rockets*.



En esta pantalla podrás escoger el nivel en el que deseas comenzar.



CRUSADER NO REMORSE

PLAYSTATION SATURN

• • ARMAS Y ENERGIA • •







Para acceder a estos trucos, tanto en ***PlayStation*** como en ***Saturn***, lo primero que has de hacer es introducir la siguiente contraseña, L0SR, en la pantalla de *password*. El juego dirá que es incorrecto, aún así, empieza una partida y entonces haz lo siguiente. En ***PlayStation***, si pulsas CUADRADO y R1 a la vez, recobrarás energía. Con CIRCULO y R1 pulsados simultáneamente, tendrás todas las armas e *items*. En ***Saturn***, si presionas A, B y C simultáneamente, rellenarás tu barra de energía. Pulsando a la vez X, Y y Z, en cualquier momento del juego, obtendrás todas las armas e *items* disponibles.



Resultados de concursos

GANADORES CONCURSO JONAH LOMU

Los ganadores del concurso JONAH LOMU han sido los siguientes:

DIEGO RUIZ IGLESIAS (PONTEVEDRA)
SERGIO CAÑETE MESTANZA (MALAGA)
PEDRO ANTONIO FERNANDEZ F. (MURCIA)
C. JESUS RUIZ GARCIA (CADIZ)
SANTIAGO SORIANO ESTEBAN (ZARAGOZA)
JOSE MANUEL LOPEZ ORTEGA (GRANADA)
JOAN FIGUEROLA RIBALTA (BARCELONA)
ANDER EGUIAGARAY MUNARRIZ (MADRID)
DAVID BONET GUERRERO (LEON)
RUBEN GIMENO LUENGO (GUADALAJARA)



Si tu nombre se encuentra entre los ganadores, recibirás una bolsa con el logotipo de Jonah Lomu con dos balones de rugby, el juego para Playstation y otras cosillas.

GANADORES CONCURSO RALLY CROSS

Los agraciados con un juego RALLY CROSS han sido:

FRANCISCO RUEDA RUIZ (GRANADA)
FERNANDO BUSTO MORON (LA CORUÑA)
GUSTAVO CIMADEVILLA LOPEZ (ASTURIAS)
JORGE CASTILLO GARCIA (BURGOS)
DANIEL MARIN PEREZ (TARRAGONA)
JOSE NADALES PEREZ (SEVILLA)
JOAQUIN MATEO ROS (MURCIA)
JUAN CARLOS LORENTE ÑIGUEZ (ALICANTE)
JOSE ANGEL ARENAS CABALLERO (MADRID)
MARIANO RUANO CICUENDEZ (MADRID)
NICOLAS GALVEZ MARTIN (BARCELONA)
JOSE MIGUEL ANTE BONO (VALENCIA)
JOSE JOAQUIN FEDERICO FLORES (CADIZ)
MANUEL MELIVEO MENA (MALAGA)
JUAN ALBERTO GONZALEZ CUERVO (BADAJOZ)

Los afortunados ganadores de una consola PlayStation y un juego RALLY CROSS han sido:

Mª OLVIDO JUAN PEREZ (LEON)
RICARDO FLORES LOPEZ (ALBACETE)
IÑAKI OVEJERO ASTIGARRAGA (GUIPUZCOA)
JUAN LUIS MONTERO PARDO (VALLADOLID)
JOSE LUIS POZA GUERRA (PALENCIA)

NOS VAMOS DE

COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 3576







Para anunciarse en esta sección, contactar con el departamento de publicidad
Tlf. (91) 586 33 00
Tlf. (91) 586 35 76



©

C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

967-507 269

¡¡¡ AVISO IMPORTANTE !!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor... NO NOS LLAMES



CASTLEVANIA
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUNED
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIOR
MICROMACHINES V3
INDEPENDENCE DAY
ISS PRO
OVERBLOOD
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
REBELT ASSAULT II
SUPER PUZZLE FIGHTER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
THE CROWN
TOMB RAIDER
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT 2



AMOK
BUG TWO
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
FIGHTER MEGAMIX
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SUPER PUZZLE FIGHTER
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
VIRTUAL POOL
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHIDEN URA



CRUIS'N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
WAR WOODS

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY´S FUN PACK
KIRBY´S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226

OFERTAS

ACTUA SOCCER - PSX
AIR COMBAT - PSX
CASPER - PSX S.S.
DARK STALKER - PSX
DINO DINI SOCCER - MD
EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S.
FIGHTING VIPPERS - S.S.
HI - OCTANE - SS
KILLER INSTINC - SN
MEGA SWIV - MD
NBA GIVE´N GO - S.N.
RAYMAN - PSX
RIDGE RACER - PSX
SEGA RALLEY - S.S.
SKELETON WARRIORS - S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - S.S
TEKKEN - PSX
TOSHIN DEN - PSX
ULTIMATE M. K. 3 - MD
VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S.
VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S.
WIPE OUT - PSX
WORLD WIDE SOCCER - S.S.

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

NO OS PERDAIS EL NUMERO DE SEPTIEMBRE DE SUPER JUEGOS ESTAIS AVISADOS.

17 paraísos naturales

5 'looks' deportivos muy de moda

8 portátiles para seguir conectado a Internet

35 destinos de última hora

14 'scooters' con mucho nervio

24 cámaras de fotos y vídeo para llevarte a cuestas

10 placeres que ayudan a vivir mejor

50 libros para devorar

10 deportes que puedes practicar este verano

6 prototipos de aviones del futuro

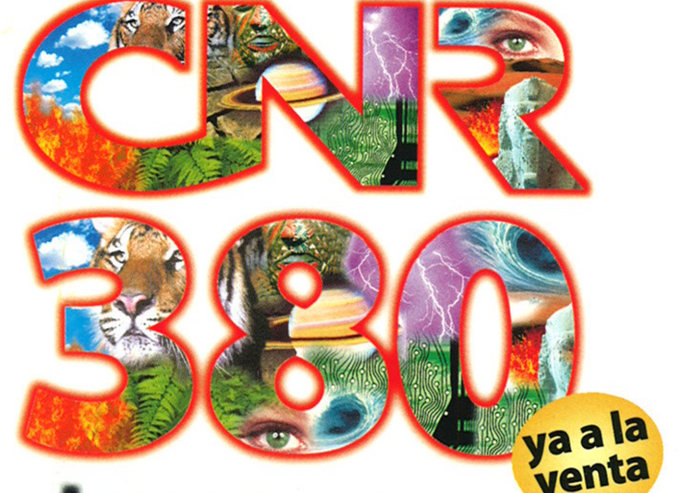
35 objetos que echarás de menos al viajar

20 películas en vídeo que no debes perderte

9 costumbres sexuales exóticas

y así hasta 380 ideas





claves para
que te montes
unas vacaciones
de película



Una publicación
de Ediciones Reunidas



CNR
revista mensual para seres inteligentes



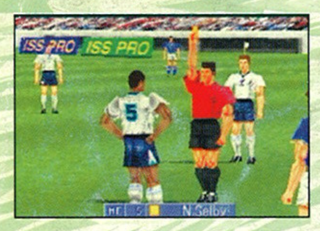


DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE KONAMI



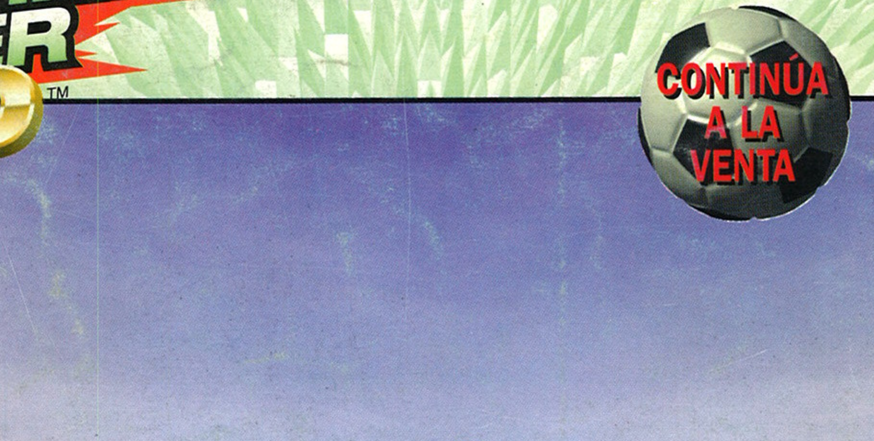


SUPERJUEGOS
"ISS PRO es el juego que mejor ha sabido reflejar las mil y una situaciones del fútbol"
PUNTUACIÓN: 95














SUPERJUEGOS
"Este cartucho se adelanta a su tiempo, y tardará bastante en aparecer otro que lo supere"
PUNTUACIÓN: 96

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64

KONAMI®

C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION